

# 家用电脑与游戏

2004  
JULY.119  
科学普及出版社



# Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

暑假作业3x3

夏日玩家攻略

附送BOY版/GIRL版MEMO纸!

新闻评论:先进游戏

魔法冒险攻略 哈利·波特  
与阿兹卡班的囚徒

铁路大亨III中国篇

地球帝国II

使命召唤:联合进攻

星球大战:旧共和国武士II

侠义道 公测版写真

密传 封测报告

天堂II 十万个为什么(一)

至尊·动力时空与它的原创游戏梦

天翼之链 BOSS亲密接触活动纪实

情吞四海千钟酒  
心醉飞琼一曲歌

“潜入”的游戏世界  
广角:玩家IN生活

游戏周边精品馆·金属情结

飞行武器:3D震撼劲杆三型

精英选择:罗技Elite键盘体验书

玩转N-Gage:影音、网络、格机指南

零售价:8.8元 www.playgamer.com

ISSN 1009-6183



9 771009 618022

敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活



内附50页攻略本



官方展会日报出版商

仙剑奇侠传三  
柔情篇



## 90级技能全面开放

网络版

剑侠情缘 进军台湾市场

# 金山·智冠两岸结盟

金山公司总裁 雷军

台湾智冠公司总裁 王俊博

**6月16日“金山·智冠剑侠情缘两岸结盟发布会”现场照片**  
此次结盟意味着内地网游结束了只有输入没有输出的历史!

请到[www.jxonline.net](http://www.jxonline.net)下载最新版本

[illegible]



官方网站: <http://www.ryl.com.cn>

# 神话

RYL online

RISK YOUR LIFE

## 全新“神话”公测在即

体验新版“神话”带来的震撼感动

享受  
心的  
精彩

# 密傳



[www.tantracn.com](http://www.tantracn.com)



欢乐数码  
Happy Digital







wayi  
wayi



# 鐵血三國志

SAN GUO ONLINE

炙热难耐 脱缰欲出！ 千军万马、大气磅礴的战争场面 波澜壮阔、成王败寇的英雄史诗……

wayi

北京华义联合软件开发有限公司 BEIJING WAYI SOFTWARE DEVELOPMENT CO., LTD.  
北京市朝阳区北三环东路8号静安中心9072室 Room 9072 Jing'an Center No.8 Beisanhuan East Road Chaoyang District  
P.C.100028 Tel:010-84541188 Fax:010-84543126 24H 客服专线: 010-84542288 24H 客服传真: 010-84543156

北京华义数位科技有限公司  
北京市朝阳区北三环东路8号静安中心9021室





2004年7月号 总119期

主 管：中国科学技术协会  
主 办：科学普及出版社  
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部  
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院  
1号楼1104室  
邮政编码：100036  
电 话：(010) 88146001  
传 真：(010) 88117608  
网 址：http://www.playgamer.com  
电子信箱：play@playgamer.com

主 编：王湛  
总 策 划：宋爱华  
编 辑 部 主 任：刘威  
编 辑 部 副 主 任：梁宇彬  
编 辑：(记者) 罗东东 谷岩 周越 石磊  
美术编辑：晋斌 卓非

广告总监：周建慧  
广告经理：陈同庆 李丽  
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：杜辉 王瑞  
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代售处：彭程  
电话：(021) 58787033  
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊 号：ISSN 1009-8183  
CN 11-4490/TP  
邮发代号：82-622  
国内发行：北京市报刊发行局  
国外发行代号：1369M  
国外发行：泰国国际通河贸易总公司  
bk@mail.cibc.com.cn  
广告经营许可证：京西工商广字第0010号  
印 刷：上海腾飞印刷制版印刷厂  
定 价：8.80元

## 健康阅读提示

期刊于本期刊、网络、电视、广播、  
在重要媒体上、健康、安全、  
健康、安全、健康、安全、  
健康、安全、健康、安全、

## 著作权声明

凡向本刊提供稿件者，即视为其稿件内容、  
均视为稿件内容、均视为稿件内容、

1. 著作权：凡向本刊提供稿件者，即视为其稿件内容、  
均视为稿件内容、均视为稿件内容、  
2. 著作权：凡向本刊提供稿件者，即视为其稿件内容、  
均视为稿件内容、均视为稿件内容、  
3. 著作权：凡向本刊提供稿件者，即视为其稿件内容、  
均视为稿件内容、均视为稿件内容、

## 版权声明

本刊刊登的所有内容（除转载部分外），未经  
《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人  
不得以任何形式转载或传播，包括但不限于纸质媒  
体、网络、光盘等介质转载、张贴、篡改、出版、  
作品、著作权法另有规定的除外。



P30



P34



P58

## 电娱实况

- 19 新闻评论：先进游戏
- 22 业界新闻
- 25 声音 / 外刊概览
- 26 国内上市星运表
- 28 国际上市星运表
- 29 中国游戏风云榜

## 新作速递

- 30 三国志 X
- 32 仙剑奇侠传III外传：问情篇
- 34 罗马：全面战争
- 36 蜘蛛人 II
- 37 寂静风暴：哨兵
- 38 战地 II
- 39 使命召唤：联合进攻
- 40 地球 2160
- 41 地球帝国 II
- 42 星球大战：旧共和国武士 II
- 43 航海大时代
- 44 龙时代
- 45 工人物语：众王遗产
- 46 正义尼诺
- 47 铁路大亨III中国篇
- 48 丛林之狐：阿尔法之拳
- 49 苍穹霸主 II
- 50 危险水域
- 51 战锤 40000：战争黎明
- 52 铁血三国志
- 54 侠义道公测版写真
- 57 英雄王座
- 58 碧血晴天 Online
- 60 凯旋：君临天下
- 密传封测报告

P45





历时三年呕心沥血欢乐星空第一星

# 真·封神演义

- 自制 3D 奇幻动作多结局 ACT 1 工作
- 媲美 PS2 (真·三国无双) , PC 平台新体验
- 独步天下的五大系统: 五行技能、武器多样化、
- 马车系统、法宝系统、角色多样化
- 国人自制 3D 引擎, 魅力惊人体现
  - A. [ 细 ] 惊人的人物成像
  - B. [ 大 ] 超大规模战斗
  - C. [ 快 ] 畅快的人物动作
  - D. [ 动 ] 细致的人物贴图
  - E. [ 炫 ] 目炫神迷的特效
  - F. [ 壮 ] 壮观华丽的场景
- 深入人心的剧情、高自由度游戏路线、
- 游戏节奏顺畅明快、直觉式操作接口、
- 纸娃娃武器装备系统、超越传统的人物系统、
- 全新技术制作的顶级声光、摄人心魄的场景、
- 超大量的招数动作、实时战斗随遇随战、
- 声势浩大的作战场面、绝招、法术、合力技、

## 这个暑假一定要玩 《真封神演义》

○ 极度稀缺真金白银亲奉献珍藏版, 全国限量2004套, 内含物品: 游戏音乐、开光制作过程光碟, 图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。(仅限以下媒体读者订购: 大众软件、家用电脑与游戏、游戏天地、新浪网、游戏基地), 定价: 恒星太阳价198元。



### 诚征全国经销商



### 北京欢乐星空科技有限公司

北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305室  
电话: 010-82895428 82895429 传真: 010-82895428  
网址: <http://www.hsfgame.com> 邮政编码: 100085



珍藏版  
69元  
恒星太阳价



# 盛夏的果实

我已经与暑假久违了。就像所有那些没有带薪休假的上班族一样，如果我们对于悠长假期还心怀希望的话，那恐怕不得不从辞职、退休、找个人结婚或者干脆被炒鱿鱼之类的极端方案中选择一项，以便给自己的人生制造一个分支情节。

但我们还是可以清晰地意识到暑假的存在，比如暑假各种杂志的销量都会受到影响，比如暑假会有很多网络游戏、电影大片进入市场，再比如我们在这期杂志里为大家专门准备了一些关于暑假玩乐的内容，嗯，希望你们喜欢。

也是在这个夏天，国家有关部门陆续发布出台了一些与游戏尤其是网络游戏直接间接相关的产业政策和指示精神，海外网络游戏产品的进口将受到严格限制，民族网络游戏出版工程蓄势待发，网吧和电子游戏市场将得到进一步的整顿和规范。这些，对于中国的本土游戏产业可以说是一次难得的机遇。

盛大推出《学雷锋》，很多人笑了，因为这个游戏可能更像随便别的一些什么，而不像个游戏，但倘若着眼于整个产业生存发展的基础和未来一段时期内的走向，我们对这幕悲剧的观感，应该还有些别的回味。

在北京二环路的上边，一座巨型广告牌十分醒目，上书“白沙集团”四个大字，右下另有小字写着经营范围仓储物流药业之类。说真的，我不希望以后游戏企业的广告变成眼下烟草集团这个路子，即使在角落里也不能亮出安身立命的本行。

但话说回来，即使变成这样又有何妨呢，只要我们的玩家能够健康快乐，度过每一段宝贵的闲暇时光。

每个盛夏，都有属于它自己的果实。



小马

awei@playgamer.com



## 游戏观点

- 62 克隆 GTA  
——真实犯罪：洛杉矶街头  
63 N-RPG，单机游戏的救星降临？  
——互动武侠

## 特别企划

- 66 暑假作业 3x3·夏日玩家攻略  
67 冒险家  
68 肌肉人  
69 孤独者  
70 指挥官  
71 运动员  
72 乐天派  
73 自恋狂  
74 叛逆者  
75 猥琐男

## 文澜阁

- 76 普通生活  
78 向游戏的小白脸致敬  
78 孤独的菜鸟  
79 眼见为虚  
79 我们，游戏

## 玩家广角

- 80 历史：从起源到终点  
——Origin Systems的创世之路（上）  
84 文化：遁入黑暗（Fade to Black）  
——“落入”的游戏世界  
88 图鉴  
90 幽默  
92 产业：代工，国产游戏业的必由之路  
93 产业：游戏开发代工业遗迹  
96 产业：至尊  
——动力时空与它的原创游戏梦  
98 产业：蜗牛的壳，包容的是远大的理想  
——访北京蜗牛总经理李卿军先生  
99 产业：民族网游迈出历史性一步  
——金山剑指中国台湾市场  
100 竞技：法兰西之路  
——记 ESWC 中国区总决赛现场  
102 周边：金属情结  
——游戏周边精品馆之二  
104 生活：玩家 IN 生活



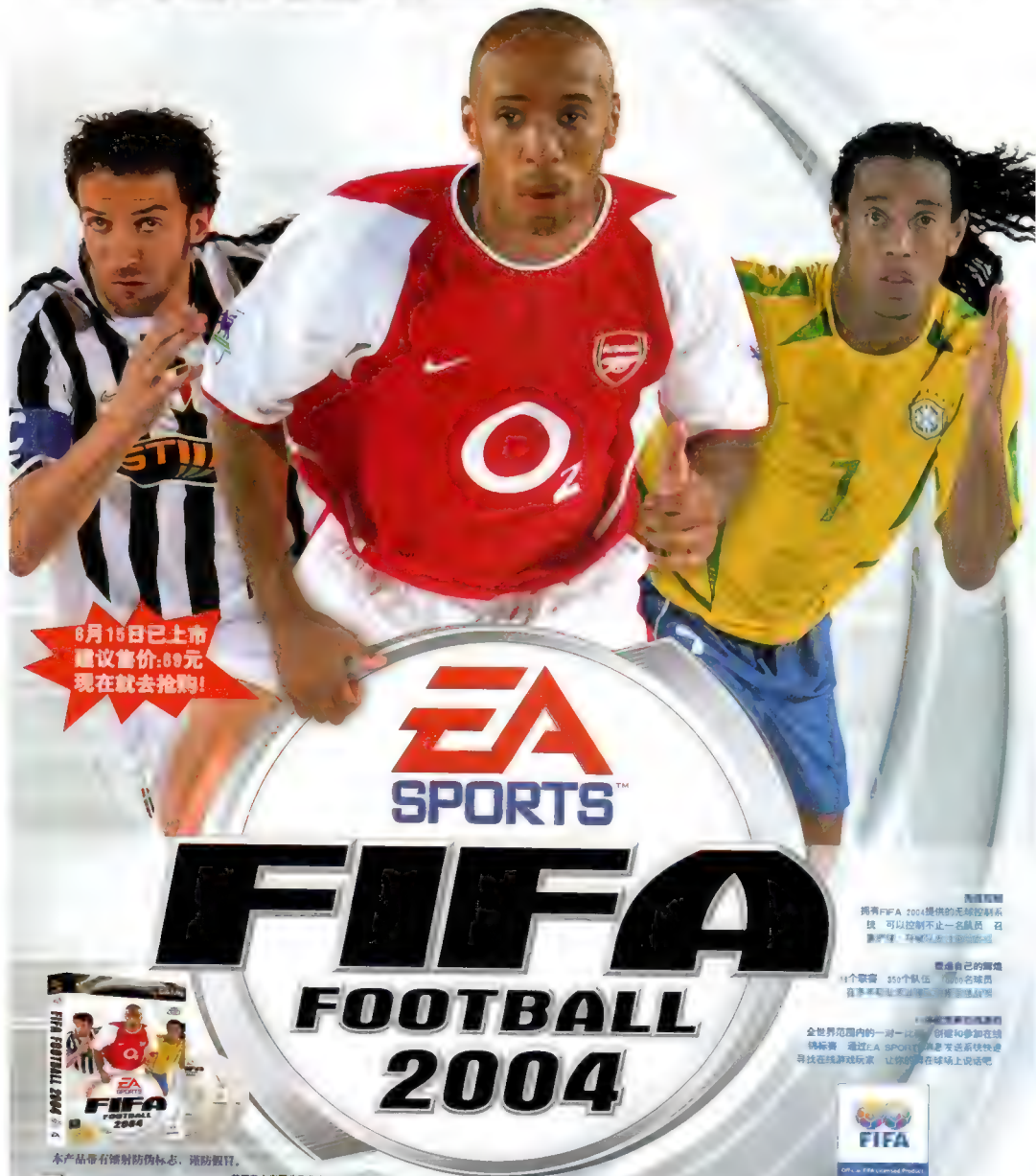
## 大话游

- 138 编读往来  
144 家游派会员天地





足球系列游戏全球销量遥遥领先!



8月15日已上市  
建议售价:88元  
现在就去抢购!

EA Sports  
拥有FIFA 2004提供的顶级联系  
球,可以控制不止一名队员,召  
集前锋、中场以及后卫球员。

通过自己的网络  
11个联赛,350个队伍,100多名球员  
真实再现足球比赛的精彩瞬间。

通过EA Sports,你可以和全球  
的玩家进行一对一的比赛,创造和参加在网  
络上。通过EA Sports,你可以和全球  
的玩家进行一对一的比赛,创造和参加在网  
络上。



本产品带有防伪防伪标志,谨防假冒。

EA Sports  
地址:北京市东直门北大街1号商厦1818室 (100027)  
电话:010-84103812 传真:010-84103892  
网址:www.ea.com.cn

EA Sports  
地址:北京市海淀区北三环西路科技会展中心B座10A (100086)  
电话:010-82120888/82120801/82110877/82110878 传真:010-82110877-213  
网址:www.ea.com.cn

© 2004 EA Sports. EA Sports is the EA Sports logo and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA Licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from the International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. © 2003 MLS, M.L.S. the M.L.S. logo, Major League Soccer and M.L.S. team identifications are proprietary rights of Major League Soccer LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. Dolby Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

# 广告索引

100	广告索引
101	广告索引
102	广告索引
103	广告索引
104	广告索引
105	广告索引
106	广告索引
107	广告索引
108	广告索引
109	广告索引
110	广告索引
111	广告索引
112	广告索引
113	广告索引
114	广告索引
115	广告索引
116	广告索引
117	广告索引
118	广告索引
119	广告索引
120	广告索引
121	广告索引
122	广告索引
123	广告索引
124	广告索引
125	广告索引
126	广告索引
127	广告索引
128	广告索引
129	广告索引
130	广告索引
131	广告索引
132	广告索引
133	广告索引
134	广告索引
135	广告索引
136	广告索引
137	广告索引
138	广告索引
139	广告索引
140	广告索引
141	广告索引
142	广告索引
143	广告索引
144	广告索引
145	广告索引
146	广告索引
147	广告索引
148	广告索引
149	广告索引
150	广告索引



## PLAY! 强攻目录

### 极限攻略

- 1 神偷:致命阴影 剧情攻略
- 8 哈利波特与阿兹卡班的囚徒 魔法冒险攻略
- 12 信徒II 精灵之崛起  
五大种族流程攻略
- 16 我是龙 完整任务攻略
- 20 重现冷兵器时代的决战  
——《斯巴达人》与希腊战争
- 22 秘集市
- 24 天堂II 十万个为什么(一)
- 28 刀剑 Online 攻略详解
- 31 天翼之链 BOSS 亲密接触活动
- 32 剑侠情缘 Online 商道五德
- 34 绝对女神 土精灵成长之谜
- 35 开天 弓手之路
- 36 信仰 外测经验心得
- 37 天地之画魂道 新人上手指南
- 38 幻灵游侠 梦里蝴蝶翩然舞
- 40 神话 魔斗士进阶攻略



### 软硬攻略

- 41 飞行武器  
——3D 魔兽幼科三型
- 42 游戏定制  
——DIY《极品飞车:地下狂飙》的个性改装
- 43 玩转 N-Gage  
——影音、网络、格机指南
- 46 游戏科技  
DC 模拟器
- 48 Chankast 抢先试用报告
- 49 “精英”选择  
——罗技 Elite 键盘体验记





# 世界篮球经理

WORLD BASKETBALL MANAGER

在这里实现你的篮球梦想

——挑战篮球经理人的职业生涯

7月火爆上市!

- ◆ 游戏提供了包括NBA在内的31个世界篮球联盟、14个世界锦标赛的上百场篮球比赛;

- ◆ 全球658个篮球俱乐部

球队、10000多名队员、800名篮球经理人、游戏涉及193个国家及地区;

- ◆ 游戏限定每个球队25名队员、每个队员有50种技能、每位经理人10种技能可供玩家参考。



简体中文版 零售价: 49元

# 信徒

精灵之崛起

六月火爆上市!

- 33个新的精灵部队和24种新魔法咒语;
- 游戏共设计了5次大的战役、7次小的冲突;
- 全新的战斗系统和主题音乐;
- 新增加的英雄系统提高了游戏的自由度;
- 支持多人游戏, 可以通过局域网、互联网、网吧对战;
- 精灵的崛起包含完整的《信徒II: 黑暗预言》的汉化版本

简体中文版 零售价: 49元

Fight For Your Rights!

# 无人地带

No Man's LAND

火爆热卖中!

见证北美洲300年发展历史

- ◆ 人类的历史就是一部战争史, 游戏从十六世纪的殖民地建立到十九世纪大规模定居, 从殖民者开始, 到美国独立战争, 塑造了广阔的历史年代;
- ◆ 美洲大陆上六大种族供你选择, 每一个民族都不一样, 独特的兵种和建筑;
- ◆ 游戏提供了三大战役: 西班牙人战役、印第安人部落的传说、英国家庭的历代史超过30个任务, 让你尽情领略美洲大陆的雄姿与沧桑;
- ◆ 全3D引擎, 使得游戏的画面超常的逼真, 茂密的丛林、积雪的高山、新雪的大海还有各种珍禽猛兽绝对让你能有置身于美洲大陆的感觉。

简体中文版 零售价: 49元

# 航海大时代

海盗王

火爆热卖中!

- ◆ 游戏开设新手训练功能, 让玩家可以轻松上手;
- ◆ 全3D的海战场景, 逼真地再现出一场场惊心动魄的大海战;
- ◆ 16个惊险曲折的任务, 包括寻找失事的船只、营救遇险商船、摧毁敌人的城堡等, 让你充分体验以海为生的乐趣;
- ◆ 人性化的设计, 游戏提供了5种类型的难度供玩家选择, 以满足不同程度玩家的喜好;
- ◆ 根据真实的历史素材, 游戏制作出12种不同风格的航海服装供玩家选择;
- ◆ 本游戏拥有整个加勒比海地区, 充分从海盗生涯还是游戏中所经历的历史时期, 都堪称是最大、最全的航海类游戏。

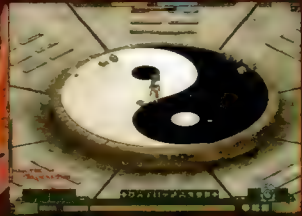
简体中文版 零售价: 49元



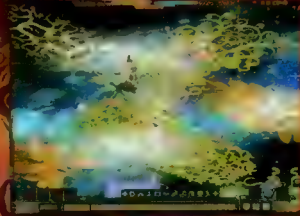
大俠的爽



9大經脈 200個穴道



全新的 75種心法



永无止尽的梦幻空间



梦工厂开山巨作 大型原创武侠网络游戏

# 侠义道

夢工廠

www.xiayidao.com

魔头的酷 我的江湖我做主

贯通任督二脉，天灵地气皆为我用  
周天运转，万古英豪，只在侠义道

全新开放的8大功能

运功冲穴、32大心法、轻脉疗伤、杀阵  
幻梦空间、闭关修炼、侠义宝宝、通杀令

无限号  
玩网游  
咨询电话  
028-66052800

客服邮箱: GM@xiayidao.cn 官方网址: www.xiayidao.com  
客服电话: 028-66052800 / 01 / 02 / 03 / 04 / 05 / 06



梦工厂软件有限公司  
DREAMWORK SOFT CO.,LTD.



披星戴月凌絕頂

拔劍問不平

仙弓執手 奏響琴動

曲盡散殘柳

死生尋常易升曉

剪燭論英雄

石火電光 易逝無留

殘花盡國中

WWW.AIJOY.COM



联合推荐





# 天

WWW.TENDEES.COM

WWW.TENDEES.COM

WWW.TENDEES.COM

天地无限

邀你同行

# 地

WWW.TENDEES.COM

地址：北京市朝阳区十里堡 住邦2000 B座701室 电话：010-85865570 85865571-72 客服IP800, 010-85865573/75  
传真：010-85865574 邮编：110022 E-MAIL: www.tendees.com



# 阿尔之拳

完全中文版

CHAMPIONSHIP  
**manager**  
cm

冠军足球经理03/04赛季

## 再造经典



完全中文版

资料片

# 现代战争 突击2



简体中文版

# 铁路大亨 3 探索中国



简体中文版

Thor  
世纪雷神  
www.thor.com.cn

北京世纪雷神数码科技有限公司  
地址：北京市海淀区北三环西路11号  
首体师院内中展二层  
邮编：100088

电话：010-82098054/8055/8057  
E-mail: support@thor.com.cn  
http://www.thor.com.cn

世纪雷神上海办事处  
地址：上海市黄浦区福州路408号  
电话：021-63521439

FCCD-ROM  
29.9元





# DRIVE3R

极道无间3



# SHADOW OPS

RED MERCURY

影子部队: 红色水银

THE THREAT IS REAL

ATARI 联手国际游戏梦工场, 共创大众娱乐新天地II

**INVISIBLE WAR 49元2CDs**  
即将上市

世纪末最佳角色扮演游戏续作, 女英雄粉墨登场, 面对危及世界的恐怖行动, 谁能力挽狂澜!

ATARI 联手国际游戏梦工场, 共创大众娱乐新天地II

**49元1CD**  
现已上市

12个火药劲爆的岛国岛屿, 三大建筑超过50多种设施, 豪华度假胜地等你来打“造”!

ATARI 联手国际游戏梦工场, 共创大众娱乐新天地II

**盟军敢死队2 勇往直前**  
**盟军敢死队 深入敌后**  
**盟军敢死队 使命召唤**  
**圣书外典 亚历克篇**  
**圣书外典 普拉提纳篇**

买不到自己心仪的游戏产品? 马上向新天地邮购, 还可享受实实在在的优惠哦!

邮购产品优惠标准: 25元产品: 免邮费 49元产品: 40元(立即节省9元!)+免邮费 69元产品: 60元(立即节省9元!)+免邮费

邮购请汇款至: 北京1998信箱新天地销售部 邮编: 100091 汇款留言请注明邮购产品及数量

## 第二届

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会  
娱乐

# 娱乐

# 无极限



## Game

میتواند

三才圖會

**2004年10月5日-7日**

上海新國際博覽中心

1997年12月

本书由人民邮电出版社出版

中华人民共和国国务院令

中国国际贸易促进委员会

中华人民共和国国歌

10

**Figure 1**

100

... ..



[www.chimney.co.uk](http://www.chimney.co.uk)





民日报》2004年6月3日讯：由我国网络游戏公司自主研发的首款面向青少年的教育类网络游戏日前在上海面世。这款名为《学雷锋》的网络游戏首先在上海团中央旧址“渔阳里”纪念馆投入使用，受到了前来参观的青少年的广泛欢迎。

该游戏教育性与娱乐性并重，把题材定位于宣传“七不”等日常行为规范上，让青少年在游戏过程中通过学雷锋做好事，得到教育；游戏中的人物形象可爱，情节有趣，容易被青少年接受。

用户在游戏里控制的人物形象是少先队员，脚下有个光圈以区别于普通角色。而游戏中有“说脏话者”、“踩草坪者”、“随地吐痰者”、“闯红灯者”、“乱丢垃圾者”等反面人物和“老爷爷”、“老大娘”、“小朋友”等需要帮助的人物。用户通过阻止反面角色的不文明行为、帮助弱勢角色可获得一定的分值作为奖励，但如果没有及时阻止身边不文明行为的发生，没有对其进行帮助教育、没有及时给需要帮助的人以帮助，就会被扣除一定量的

生命值，直至游戏结束。

据悉，该游戏由国内知名网络游戏运营商上海盛大网络历时半年精心制作，并无偿捐献给共青团上海市委。

一直以来，有关游戏消息上了重量级的大报，向来是好事不多，坏事不少，这回算是一个天大的例外。按道理说，游戏圈的各路人马都该开香槟庆祝一番，不过，事情好像并非如此：

据说盛大做《学雷锋》的这个事情如今在“圈内”成了一个大笑话，别的不说，至少本人在各大游戏论坛上就看到不少拿《学雷锋》来开涮的帖子，大家都挖苦得非常开心，极尽搞笑之能事。这些天来，很多人，包括我在内，都觉得这是一个理所当然的笑料。

笑过之后，突然发现，我们的笑声有点诡异，仔细一想，竟然有些害怕起来。

先进游戏



## 新闻点击

### 胡锦涛强调全社会要共同关心未成年人成长

5月31日,在“六一”国际儿童节到来之际,中共中央总书记、国家主席胡锦涛在北京考察少年儿童工作,与孩子们一起欢度节日。胡锦涛同少先队员和少年儿童工作者代表就加强和改进未成年人思想道德建设进行了座谈。会场气氛热烈,大家就学校、家庭、社会对未成年人成长的作用、网络、书刊、影视对未成年人的影响、未成年人的心理健康等问题畅所欲言,充分发表了意见。胡锦涛在讲话中指出,中国特色社会主义事业要靠今天的未成年人才去继承,中华民族的明天要靠今天的未成年人才去创造。未成年人的素质如何,决定着中华民族的未来发展和前途命运。教育培养未成年人,不仅要大力提高他们的科学文化素质和体能健康素质,更要大力提高他们的思想道德素质。

胡锦涛强调,全社会都要按照中央的要求,高度重视和精心关心未成年人的健康成长,特别要大力加强和改进未成年人思想道德建设,要充分发挥学校、家庭、社区的作用和共青团、少先队、妇联、工会等组织的优势,增强工作合力,提高整体效果,形成全党全社会共同关心未成年人思想道德建设的良好局面。要努力营造有利于未成年人健康成长的文化环境和法制环境,形成尊重未成年人、爱护未成年人的良好社会氛围,帮助未成年人的良好社会氛围。要大力弘扬求真务实、与时俱进精神,加强调查研究,认真总结经验,努力探索把握新形势下未成年人思想道德建设工作的规律,把加强和改进未成年人思想道德建设的各项要求真正落到实处。

### 新闻出版署将大力扶植民族网络游戏和动漫基地

国家新闻出版总署署长石宗霖6月15日说,出版总署近期将推出出版计划,包括大型网络游戏和动漫作品在内的新技术手段再现中国传统文脉,以帮助未成年人重建对历史传统的认识。

近两个月以来,中国社会兴起关于“未成年人思想道德建设”的大讨论,舆论普遍认为,媒体上泛滥的暴力色情对青少年犯罪率升高起到了推波助澜的作用,其中进口网络游戏和盗版漫画危害尤甚。

石宗霖说,新闻出版总署已经采取大规模治理整治不健康的网络游戏和淫秽出版物,“除此之外,我们也向孩子们提供健康的和具有民族特色的作品。”

根据出版总署名为“民族网络游戏出版工程”的项目,新闻出版总署将国内网络游戏开发商,在5年内推出100部具有自主知识产权、具有民族特色的优秀网络游戏软件,其中30部将在年底之前面世。此外,中国在北京、上海、天津、广西和四川等地将组建未成年人出版基地,建设网络产品的研发生产基地,自主生产中国风味的动漫产品,参与国内外市场竞争。

新闻出版总署将提高未成年人出版物在出版总量中的比重,在思想品德修养、原创少儿文学、现代少儿科普书和童书方面着力打造一批一流品牌。所有经销商市场将要求其在显著位置设立未成年人出版品卖场,杜绝一切有害出版物进入交易。

此外,新闻出版总署还将以书号、刊号和版号等政策和管理资金来鼓励未成年人出版单位的体制、技术、设计工艺和产品的创新,以推动未成年人出版市场的繁荣。

设想一下,假设我们能跳出这个“圈子”,甚至从自己的思维里剥掉“玩家”的身份,再来看看《学雷锋》这件事,就会发现:在这个世界上,居然有这么一种东西,当它充满暴力、杀戮、破坏、斗争的时候,大家才觉得它是合理的,一旦它的主题里有哪怕一点点的正面的、积极的和向上的东西不合时宜的“掺入”,人们就觉得是不可思议的,甚至是发一嘘的——那么,从主流的、正统的社会来看,这个叫做游戏的东西算是正常吗?

有两个事实不可否认:

第一,作为一种文化产品,游戏的第一目的是娱乐,而不是教化;

第二,从纯粹游戏娱乐的角度来看,《学雷锋》是个上了台面的东西

如果这两条是导致大家对着《学雷锋》哈哈大笑的理由的话,那么我想我们肯定忘掉了更重要的一条,那就是:

不论哪一种文化产品,它在具备娱乐属性的同时,也应该具备有教化的属性(虽然后者可能不是第一位的),如果它只具备前者而不具备后者,那么它就是一个畸形的文化产品,主流社会能给予它的生存和发展空间就会很小。

游戏最早是戴着“开发智力”的漂亮高科技帽子进入中国的,那时候学校、学校和家长们都满怀希望的幻想它有巨大教化作用,给孩子们智力提高若干个百分点,所以对于游戏的否定论点很少。后来大家发现上当,于是各种各样的批评之声就开始不绝于耳了。游戏的遭遇很能说明一个问题,就是想得到主流社会的认同,教化功能是一个不可或缺的属性。

在我们身边,几乎所有的文化产品都同时具备教化和娱乐两种属性:有《指环王》,也有《孔繁森》;有《流星花园》,也有《钢铁是怎样炼成的》;有《天龙八部》,也有《林海雪原》。无论说前者拥有多么强大的、呼风唤雨、排山倒海的魔能,但是后者们始终能到一个不容忽视的头衔——“主旋律”,这个“主”字不是代表它们有多少受众,或者占据了多大的市场份额,而是表明了主流社会对它们的赞同和扶持,也正因为有了它们,文学、音乐、绘画、电影、电视等等文化形式才各自在中国的文化殿堂占据了各自的位置。对于不具备教化功能,而只能供人取乐的东西,不管它有多么有趣或者具备怎样的民间影响力,永远是不够不上“文化”或者“艺术”这种级别的,顶多只能被定义为“玩意”。

而现在,中国的游戏正处在尴尬的“玩意”阶段。

《学雷锋》是个小品级的作品,与那些发行量百万或者注册用户千万的超级游戏大作自然不可同日而语,可有一点,“玩意”做得再大,即

便像天下第一的《传奇》那样,做成个“玩意”中的霸王——终究还是个“玩意”。而同出盛大之门的《学雷锋》则不一样,不管它的制造是不是盛大的一次炒作行为,就其作品本身而言,正在努力尝试着让游戏摆脱“玩意”的形象,而且它已经获得了一定意义上的成功,中国最有话语权的张报纸——《人民日报》为它说话了,主流社会在为它叫好……它正在为游戏打开另一扇门。

前些日子在“博客中国”上看到有人争论网络游戏算不算“先进文化”,我觉得这个论题其实不够科学,或者说完全没有争论的必要。游戏本身只是一个载体(可以说是一种先进的高科技载体,但这个和“文化”无关),就如一本空白的便签纸,爱因斯坦拿去用了,也许就能把偶尔想到的类似于相对论的天才构想记下来,化为人类科学进步征途上重要的一步;而我拿去用了,只会在上课的时候用来画点机器猫什么的,然后下课后扔到废纸篓里。载体本身不具备文化上的“先进性”或者“落后”性,载体的内容才能具备“先进”或“落后”的属性。

当然,我不认为世上的文化产品除了“先进”就是“落后”,这样太极端。还是拿游戏来说,目前的游戏产品,从文化的“先进性”来说,分为三种:

A,具备先进思想内涵的,有教化作用,同时具备娱乐功能的;

B,只具备娱乐功能,没有教化作用,或者教化作用极少的;

C,含有有害思想内容的,具有负面影响。

这是一个纺锤型的结构,我们日常玩到的绝大部分都是第二种游戏,主题无非是战争、冒险、格斗、赚钱、运动等。第三类游戏——宣扬暴力、色情、带有色情倾向……属于少数,这些大家都很熟悉了,问题在于第一种游戏,为了称呼方便,我给它定了一个新名字,叫“先进游戏”。

什么是先进游戏?如前所说,我觉得应该具备两个必要条件:

首先是“教化作用”。这个“教化”我认为不仅仅在于“政治”上的教化,还应该包括更广阔的范围:道德、科学、文化等等,只要在任何一方面具备对受众进行正面的、有益的教育的功能,那么我们就应该说,这款游戏对玩家有教化作用。

其次是“娱乐功能”。娱乐功能本身不具备文化的“先进性”,但是它承担着将“教化作用”更好的推广的责任,如果一款游戏丧失娱乐功能,没有受众,那么它的“教化作用”也就形同虚设,失去了存在的意义。



一直以来,中国游戏业对于“先进游戏”的发展做得很糟,甚至完全忽视这项重要工作的存在(这也是导致主流社会对游戏怀有敌意的最主要原因之一:游戏一直以来以顽强的拒绝主流社会所主张的思想和价值观念,成了一个文化叛逆),给《学雷锋》泼冷水现象就是忽视“先进游戏”重要性的典型表现。这种情况持续下去,对游戏业的发展极为不利。目前,“健康游戏忠告”已成为“吸烟有害健康”的标签一样,贴满了每一个游戏产品,大家想想,为什么书籍、影碟上没有这个“健康阅读”或者“健康观看”标签?这是因为游戏在主流社会的心目中,已经变得越来越像香烟了:第一,只能赚钱,还是大钱,所以不能轻易全面禁止;第二,没什么太多好的作用,所以是要提醒大家提防小心,尽到政府部门应尽的职责。

香烟是没救了,要是谁能制造出抽了可以延年益寿,促进新陈代谢的香烟,估计要给他发100个诺贝尔奖,而游戏不一样,游戏还有救,还有和香烟划清界限的希望。希望就在于“先进游戏”

我认为,在发展“先进游戏”的工作中,应注意的主要是两个方面:

第一方面,主题限定过死的问题,返观近几年出品的“主旋律”主题游戏,《地雷战》、《朝鲜战争》、《鸦片战争》、《抗日》,除了革命战争就是反帝反封建,内容单调,政治味道太浓。就算在学校里,除了政治课,还有语文数学物理化学历史地理,为什么“具有教化意义”的游戏就只能有政治题材呢?

而政府在扶植积极向上的游戏产品时,也不宜只对“政治思想教育”的产品格外垂青,要看到其他具备教化意义的游戏同样也有扶植的价值,要把它们和那些只有娱乐性的普通产品区分开来,在审批、管理、税收等方面给予一定的便利,促使游戏厂商主动的制作、推广这类游戏。

第二方面,娱乐性不足的问题,说句俗话就是“叫好不叫座”,其实《学雷锋》也算是一个例子,记得原来还有一些国产游戏,例如早期《中国民航》、《大唐诗录》等,选题非常好,可是图象落后,操作不便,玩法单一,并没有在玩家中流传开来。解决这个问题,一定要把“娱乐和教育不兼容”的思想扭转过来,对于这类主题的游戏,更要注重其娱乐性。

要做好这一点,学习国外经验必不可少。在国外游戏作品里,我们看到类似于《文明》、《模拟城市》、《模拟地球》、《大航海时代》、《不可思议的机器》、《航空霸业》、《恺撒大帝》等题材繁多的游戏,它们都是教化性和娱乐性成功结合的典范。另一方面,在很多国外游戏里,政治思想随着精彩的娱乐内容向全世界灌输,例如《红色警戒》、《突袭之决断》、《自由战士》等,美国军方甚至不惜巨资制作名为《美国陆军》的免费游

戏,来为它的招兵买马摇旗呐喊,这些产品,虽然它们所宣扬的思想可能毫无价值甚至荒唐谬误,但是它们使用的有效手段就是可贵的“他山之石”,值得我们借鉴。

只要我们把这两方面的问题解决了,同时具备教化功能和娱乐功能的“先进游戏”就会越来越多,游戏这种新的文化形式在提高全民素质方面的作用就会凸现出来,最终它的价值会得到主流社会的全面肯定。

邓小平同志指出:“我们的阵地如果无产阶级思想不去占领,非无产阶级思想就必然会去占领。”给游戏打上“忠告标签”固然有用,但只是一种消极的做法,就好像在空地地上铁丝网,立上一块“可能有危险”的牌子,可我们的先进文化还是没有“占领”这块阵地,里面仍然可能龙蛇混杂,花草同生。而积极的做法应该是把这里改造成一个漂亮大花园,用优秀的、向上的“先进游戏”去驱除那些不良的、有害的垃圾,然后拿掉警告牌,拆掉铁丝网,让所有喜欢游戏的人都能健康、快乐的在这个花园里玩耍,并获得有益的东西。

发展“先进游戏”,无论对社会、政府来说,还是对游戏商、玩家而言,都是一项值得大家积极努力探索的,意义深远的事业。

后记:删完之后,收到本刊驻上海记者大陶的一篇“游记”,读完之后,感慨良多,深觉发展“先进游戏”任重道远,绝非写一两篇文章那般简单,从政府到民众,从游戏商到玩家,还有我们这些游戏媒体,有许多事情要从最具体的工作做起,愿大家能协力奋进! ■

## 《学雷锋》游戏参观记

团中央旧址在淮海中路。淮海中路是上海有名的精品购物街,在众多商厦和专卖店中,有一处不起眼的小弄堂,这里就是团中央旧址所在地——渔阳里。

走进渔阳里拱门,发现里面是一小片住宅区。团中央旧址在一条横着的小弄堂里,四周被住户包围。这儿就像上海的许多老弄堂一样,自行车摆放在并不宽敞的过道两边,弄堂上方仅有的一缕天空被晾晒的衣物切割开来。团中央旧址的六扇大门紧闭着,走上前去敲了敲门,没有反应。一位保安从身边走过,向他询问,被告知团中央旧址仅向团体开放,不对个人开放,而且需要预约。

不甘心白跑一趟,徘徊片刻,见有人开门走出,便边低头摸摸口袋,边跨了进去。只见大厅内端坐着数十位保安,向一旁的工作人员询问有无一款叫《学雷锋》的游戏陈列于此,答曰雷锋纪念馆在二楼,内有电影资料、文字资料,是否有游戏不得而知。欲上楼观瞻,被告知因地板打蜡,不得入内。

## 共青团中央网络影视中心成立网游开发项目组

为了给青少年提供健康、思想内涵丰富的网络游戏产品,让他们在娱乐中受到教育和启迪,共青团中央网络影视中心将联合相关单位共同开发爱国主义题材网络游戏。该项目受到中央及国家相关部门的高度重视支持,相关部门要及青少年组织在推广等方面给予积极的配合,并提供有力的政策扶持,通过组织活动等多种方式进行全面推广。

目前,团中央网络影视中心已经成立了专门的网游项目开发项目组,完成了部分前期策划文案工作,并邀请文化管理部门负责人、网络游戏市场研究人员以及游戏用户进行了广泛的调研。为了将该项目做好,奉献给广大青少年精品,中心诚邀国内外具有实力的游戏开发、运营及投资商共同完成网游项目开发项目,具体合作方式可经双方协商确定。

团中央网络影视中心将利用丰富的组织资源,发挥共青团和少先队的组织优势,与合作方一起共同开发出适合青少年娱乐的优秀游戏产品。在获得良好社会效益的同时,共同创造丰厚的经济效益。

## 电子游戏出版物和互联网游戏出版物首页显著位置必须刊登《健康游戏忠告》

中宣部、新闻出版总署“六一”之际发出《关于进一步加强对未成年人出版物出版工作的意见》,要求所有图书、报刊、音像、电子、网络出版单位都要为未成年人健康成长营造良好的舆论导向和文化氛围。

《意见》要求所有出版物经营场所都要尽可能在显著位置设立未成年人出版物专卖专柜,拒绝一切不利于未成年人健康成长的出版物交易,培育健康的消费市场;要求所有电子游戏出版物和互联网游戏出版物首页显著位置必须刊登《健康游戏忠告》,凡未按规定刊登者,将一律停止出版、运营、服务和销售活动。



## E9官方大奖揭晓,EA大有斩获

第15届E9“年度游戏颁奖典礼”于美国当地时间18日晚揭晓,最受瞩目的“年度最佳”Best of Show奖杯由EA游戏获得,其他获奖游戏名单如下:

最佳动作游戏:《使命召唤》(EA)  
 最佳PC游戏:《极品飞车:最高通缉》(EA)  
 最佳家用机游戏:《光晕》(Bungie/Microsoft/Xbox)  
 最佳主机周边:《使命召唤》(EA)  
 最佳动作游戏:《使命召唤》(Bungie/Microsoft/Xbox)  
 最佳动作冒险游戏:《古墓丽影》(EA)  
 最佳格斗游戏:《街头霸王III》(Capcom)  
 最佳策略游戏:《帝国时代III》(EA)  
 最佳角色扮演游戏:《魔兽世界》(Blizzard/Microsoft/Xbox)  
 最佳射击游戏:《使命召唤》(EA)  
 最佳格斗游戏:《街头霸王III》(Capcom)  
 最佳策略游戏:《帝国时代III》(EA)  
 最佳角色扮演游戏:《魔兽世界》(Blizzard/Microsoft/Xbox)



## 数码赛车联盟 04 赛季第二回合战罢,职业选手折桂

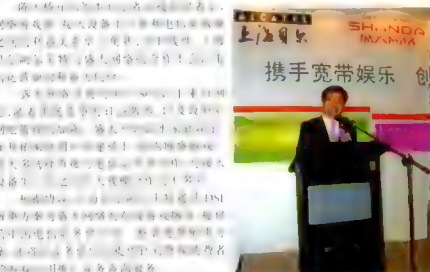
数码赛车联盟(DCA) 04 赛季第二回合战罢,职业选手折桂。数码赛车联盟(DCA) 04 赛季第二回合战罢,职业选手折桂。数码赛车联盟(DCA) 04 赛季第二回合战罢,职业选手折桂。

## 单机厂商添新军,欢乐星空正式成立

欢乐星空科技有限公司正式成立。欢乐星空科技有限公司正式成立。欢乐星空科技有限公司正式成立。

## 上海贝尔阿尔卡特与盛大建立战略同盟

上海贝尔阿尔卡特与盛大建立战略同盟。上海贝尔阿尔卡特与盛大建立战略同盟。上海贝尔阿尔卡特与盛大建立战略同盟。



## 中国电子竞技联赛 2004 即将开赛

中国电子竞技联赛 2004 即将开赛。中国电子竞技联赛 2004 即将开赛。中国电子竞技联赛 2004 即将开赛。

中国电子竞技联赛 2004 即将开赛。中国电子竞技联赛 2004 即将开赛。中国电子竞技联赛 2004 即将开赛。

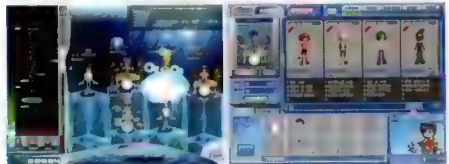


## 张朝阳孙楠长城授剑 刀剑 Online 惊现天下第一雄关

张朝阳孙楠长城授剑。张朝阳孙楠长城授剑。张朝阳孙楠长城授剑。

## 音乐网游 O2 Jam 即将进入中国

O2 Jam 即将进入中国。O2 Jam 即将进入中国。O2 Jam 即将进入中国。



## 暴雪最新珍藏版玩偶将中国限量发行



暴雪最新珍藏版玩偶将中国限量发行。暴雪最新珍藏版玩偶将中国限量发行。暴雪最新珍藏版玩偶将中国限量发行。

暴雪最新珍藏版玩偶将中国限量发行。暴雪最新珍藏版玩偶将中国限量发行。暴雪最新珍藏版玩偶将中国限量发行。



## 第四届互联网与多媒体全球峰会将在京举办

由国际多媒体协会联盟(FIAM)主办的“第四届互联网与多媒体全球峰会”将于今年10月18日~20日在北京复兴门的国际传媒大道上举行。届时,将来自国际多媒体协会联盟及其会员企业、相关产业、政府和国际组织的代表500多人参加,从政策、贸易和技术等方面探讨全球多媒体行业的发展方向,共同展望数字未来。

北京市政府对此峰会非常重视,北京市副市长陆昊亲自担任组委会主席。峰会的主题是“多媒体与数字未来:连接中国与世界”。国际多媒体领域的著名人士将参加此次峰会,如美国E3主席、互动数字软件协会总裁 DOUG LOWENSTEIN;DELI集团创始人及首席执行官 MICHAEL DELL 以及来自美国、加拿大、印度、巴西等国家的多媒体行业协会的领导人。

峰会期间,还将举办以“多媒体与数字未来”为主题的展览会。参加展览的企业包括全球范围的媒体集团、数字内容和电子娱乐的制作商和出版商、多媒体软件厂商、在线娱乐与教育的提供与运营商、消费类多媒体电子产品制造商以及融资与创业基金,为互联网和多媒体行业提供了一个良好的展示和交流平台。

## 亚洲动漫作品巡展正式启动,仲夏动漫风席卷全国

“2004 亚洲动漫作品巡展(北京站)暨第六届北京动漫大会”将于7月9日~7月13日在北京农业展览馆开幕。此次6000平方米的展览面积中,展出的漫画将近2400幅,有全国几百家动漫社团的加盟;大量动漫衍生产品的展示;高水平的中国原创动画短片;上千幅来自亚洲各地漫画大师的手稿和数百部最新网络 FLASH 动画作品。

《中国新漫画十年》大型主题活动,将回顾中国新漫画十年发展历程,展示十年新漫画成果。享誉亚洲的漫画大师井上雄彦、陈志华、齐英、林玉堂及姚非、姚姚、丘天、陆明等国内顶尖的漫画家们都将携带最新的作品亲临北京现场。《漫速互动:新派武侠小说巨匠金庸将携力作《衣冠楚楚》改编的同名漫画书出席现场举办的首发仪式。COSPLAY 大赛也将是网友们的绝对对点。此次巡展的官方网站是绝对动漫网(www.273c.com)。



## 网易网游频道7月推出新版

网易旗下的网易游戏频道(game.163.com)从建立之初就将自己定位为国内最大的游戏门户网站,为玩家提供多方面充实的游戏及相关资讯内容。经过数年的发展,网易游戏频道逐渐建立起了自身的游戏资讯服务体系。2004年7月初,为了更全面和有效的针对国内网络游戏用户与厂商,网易游戏频道将网络游戏栏目进行了全面的改版,根据玩家们的不同需求增设了丰富多彩的内容栏目,其中包含不少玩家比较感兴趣的网游专区和专题内容。新推出的网络游戏频道将呈现网络网游、网游论坛、国产网游游戏等几个主要方面为玩家展示网络游戏市场的发展动态。



## 浪漫武侠网游《碧雪情天 online》开始公测

国产浪漫主义武侠类网络游戏大作《碧雪情天 online》将于7月进入公测阶段。

游戏开发商北京创意鹰巢是国内最老牌的游戏制作公司之一,曾经制作过《生死之间》系列、《碧雪情天》系列等深受玩家喜爱的国产单机精品。《碧雪情天 online》是由原班人马在同名单机游戏的基础上经过2年时间的研发,1年时间的内部封闭测试后隆重推出的网游大作。



## 2004 游戏专题网站制作大赛拉开序幕

6月20日,由中国青少年网络协会、中国联通联合主办、联通游戏网承办及多家游戏媒体承办的“2004 游戏专题网站制作大赛”拉开序幕。本次大赛旨在促进广大游戏玩家对网络制作的学习,通过游戏制作大赛带来更多的正面激励,把对游戏的感情通过网站制作的形式表现出来,为游戏网站制作提供展示才华的平台,提升个人游戏网站制作的原动力。本次大赛面向全国玩家,征集优秀的原创游戏网站;中国联通将提供免费的服务器资源和丰厚奖金,帮助玩家实现建站梦想。20日大赛组委会接受大赛报名与作品提交,大赛详细资讯可登陆大赛官方网站 www.game165.com 查询。

## 金山、智冠两岸结盟 《剑侠情缘》网络版进军台湾市场

6月16日,金山公司和智冠公司在北京长城饭店共同宣布,《剑侠情缘》网络游戏将进军台湾市场,同时双方结成战略同盟,共同推动中国原创网游的两岸市场一体化发展。台湾智冠科技在台湾和香港地区代理运营金山公司西山居工作(剑侠情缘)系列网络游戏产品,金山公司承诺向其市场定制的整体版产品研发和相关平台的技术支持工作。首批《剑侠情缘》网络版预计8月在台湾、香港地区开通运营,此举将带动两岸的网民、产业、文化的意义,因此,文化、新闻、出版、信息产业部、商务部、中国软件行业协会、北京软件促进中心、游戏工委和台办等领导亲临现场,共同见证这一历史性的时刻。在发布会上,金山公司总裁雷军先生和智冠科技总经理王俊博先生拨到为餐的场面把现场气氛推到了高潮。



## 《火线任务》加盟 CIG2004 第三届中国电子竞技大赛起锚

6月16日,国内规格和级别最高、内容最强的国家电子竞技大赛 CIG2004 正式拉开帷幕,在今后5个月的时间里,将会拉开一场贯穿全年的电子竞技大战。网络棋牌类游戏、手机网游、宽带网络游戏及各种新品新游戏大赛,通过参与性极强的赛事平台,将广大网民及网络吸引到健康益智的电子竞技活动中来。所有的电子竞技爱好者都将为 CIG 最高荣誉——“金手指”奖而展开激烈的对抗。此次 CIG2004 更首次引入宽频网络游戏大赛,玩家呼声最高的 3D 宽频网络游戏《火线任务》将作为正式比赛项目进入 CIG 大赛平台。



## 欢乐暑期空间互动狂赠送

一年一度的中考和高考在即,紧张的考考生们将彻底放松。空间互动公司自暑期推出针对应届毕业生的大额赠送活动,在今年的初中高中生中,只要凭准考证到该公司购买游戏《恐惧杀手》一套,再加10元就可以得到空间互动48元的一次游戏。写出玩后好评的玩家还有机会获得该公司另外赠送的精美游戏。参与的玩家可以直接到该公司购买,或把准考证和身份证复印件寄到北京空间互动科技有限公司并汇款。具体地址是北京市海淀区清河安宁街9号金泰大厦709,邮编100085,咨询电话82743180。

## 天方夜谭加快脚步,众多精彩齐聚一身

Q 版 3D 网络游戏《天方夜谭 Online》已正式签约中网,距离这款2004年度大作与玩家见面的日子也越来越近,各项工作都在紧张而有序地进行中。从之前的大规模封闭式内测和抢先试玩反馈中,无论是从游戏画面还是系统设置方面都得到了许多宝贵的玩家意见。

中网与唯品游戏非常重视玩家建议,组织了专门的技术更新团队,针对玩家提出的几项不足之处进行了优化。到目前为止,《天方夜谭 Online》已经经历了可喜的改版,游戏画面经过大幅渲染,场景以及人物精致度都得到大幅提升,游戏整体框架的不朽,也给了玩家更多的惊喜,一个越来越精彩的游戏《天方夜谭》正向我们走来。



## 《热血江湖》四测结束,中韩紧密合作力求双赢

《热血江湖》第四次大规模内测已圆满结束,这款由韩国知名游戏公司 KR.Gio 和 Mgame 合作开发的卡通风格全3D武侠网络游戏,在众多期盼已久的游戏玩家面前展现出更多的特色,赢得业界好评。

此次测试为期15天,发放测试帐号6万,最后据 KR.G 公司服务器登录监控数据,测试期间 IP 竟超过14万。经线下问卷调查,原来是多数游戏帐号都有数位已注册但未拿到内测号的游戏玩家在共用。鉴于玩家参与热情,《热血江湖》官方表示:游戏测试目的是为了游戏的完善,开发于玩家参与热情,热血江湖游戏成熟到了公测,才会自给自足的所有玩家进入游戏。

成功经过四次测试后,KR.Gio 在中国市场充满信心。KR.G 公司认为,中国网络游戏行业的竞争力正开始上扬,随着2004年中国行业政策的规范化,中韩游戏的竞争将更为激烈,同时两国游戏业的合作将更多。而像《热血江湖》与中方代理北京一起玩公司的多边合作,打造出的游戏品质、品牌,优势将更为明显。







## 声音

“请那些对310磅的交通工具毫无兴趣的人注意了，一艘15000吨的载人交通工具正在空中飞行，它飞上空，并在其升空的地方完整着陆，没有丢伞，没有停展，没有脱离。BTW：《毁灭战士3》的Beta测试很顺利。”



加希·纽维尔



约翰·卡马克

“在头领事件公布后的几天内，网上的玩家们就已经捕捉到了犯罪分子的动向，玩家们能够如此迅速且机智地解开过去无法解决的法律问题，实在令人感到诧异。”

“诸君，快乐地游戏吧！”

“我认为，在尚未完工之前就讨论并展示这款游戏，对玩家们来说更是一种侮辱。我们所能做的且应该做的，就是闭上嘴，赶紧把这款游戏做出个模样来。”

“华纳公司的这一做法是对我们的侮辱。”

“大楼里有炸弹！大楼里有炸弹！所有人赶快离开！”

“你看，现在你的父母会理解这有多重要，当你本该学习的时候却在玩游戏。”

“我们愿遵守《青少年网络文明公约》，不进入网吧，争做德智体全面发展的好学生！”

“对于将来失去希望的孩子越来越多，他们拥有和年龄不符的成人化的价值观念，而纯真却慢慢消失了。”

## 外刊精选



**Computer Games**  
《黑客帝国网络版》  
(The Matrix Online)

被神秘笼罩的《黑客帝国网络版》终于在Monolith Productions公司上空浮现出来。你愿意吞下红色药丸，进入这个虚拟的网络世界吗？



**Electronic Gaming World**  
《战场2》  
(Battlefield 2)

我们已经看到了本世纪最佳网络射击游戏《战场2》的独家爆料，而你居然还在这儿看导读。快看我们的精彩前瞻吧。



**Electronic Gaming Monthly**  
《车手3》  
(Driv3r)

PS2和Xbox上的车手就要上路了，开发商Reflections把车钥匙交给了我们。经过驾驶我们发现，这辆赛车很有可能成为《侠盗猎车手3》强有力的挑战者。

# 国内上市星云表



## 游戏电影奖 非洲雄狮

这一场伟大的战役似乎只能在电影里才能欣赏到。而在游戏中却鲜有其数。《非洲雄狮》弥补了这一遗憾。游戏再现了北非战场的真实画面。



## 反战精英 空中霸王

自从《使命召唤》反战精英系列成为游戏界热门话题后，以反战为主题的战地题材游戏层出不穷。最近由育碧公司开发的《空中霸王》同样以反战为主题，将战场转移到了空中，是一场真正的空战。



## 英雄精英 英伦霸王

“英伦霸王”系列作品，一直以来都是关于战争题材的游戏。这次的《英伦霸王》游戏，玩家将扮演一位英国皇家海军陆战队的士兵，在游戏中玩家将体验到一场惊心动魄的战斗。



## 小偷之王 神偷III

《神偷III》再次出现在我的眼前。作为一款动作游戏，它有着流畅的战斗、精彩的关卡设计、丰富的剧情、以及令人难忘的角色。玩家将扮演一位名叫加勒特的盗贼，在游戏中玩家将体验到一场惊心动魄的战斗。



## 英雄精英 不出国II

充满了科幻色彩的《不出国II》是一款动作游戏。玩家将扮演一位名叫加勒特的盗贼，在游戏中玩家将体验到一场惊心动魄的战斗。这款游戏是《不出国I》的续作，玩家将体验到更加丰富的剧情和更加精彩的战斗。



## 仙侠类 仙剑奇侠传III

仙剑奇侠传系列一直是国产游戏的骄傲。这次的《仙剑奇侠传III》游戏，玩家将扮演一位名叫李逍遥的侠客，在游戏中玩家将体验到一场惊心动魄的战斗。这款游戏是《仙剑奇侠传I》和《仙剑奇侠传II》的续作，玩家将体验到更加丰富的剧情和更加精彩的战斗。

## 奥美软件

### 游戏名称

指环王 魔戒前传  
指环王 魔戒后传  
指环王 魔戒三部曲  
指环王 魔戒三部曲  
指环王 魔戒三部曲  
指环王 魔戒三部曲  
指环王 魔戒三部曲  
指环王 魔戒三部曲

Tel 010-82657905

E-Mail aec@aomeisoft.com

### 出品公司

Inevitable  
Radical  
Rebellion  
Massive  
Sierra  
Sierra  
Sierra  
Sierra  
CDV

### 类型

AC/AD  
AC/AD  
AC/AD  
ST  
FPS  
AC/AV  
ST  
ST  
RP

### 语种

中文  
英文  
英文  
中文  
英文  
中文  
中文  
中文  
英文

### 容量(CD)

2  
3  
2  
待  
待  
待  
待  
待  
待

### 发售日期

2004.05  
2004.06  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.08

### 价格(元)

68  
68  
68  
68  
67  
68  
待  
待  
58  
67

## 光通博通

### 游戏名称

魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界  
魔兽世界

Tel 010-62969069

E-Mail service@time.com.cn

### 出品公司

JoWood  
JoWood  
KID  
Enlight  
KOGADO  
元语资讯  
JOWOOD  
JOWOOD  
NIVAL  
Enterbrain  
NIVAL

### 类型

ST  
ST  
SI  
AC  
SI  
ST  
SI  
SI  
SI  
RP  
ST

### 语种

中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文

### 容量(CD)

1  
1  
待  
待  
待  
待  
待  
待  
待  
待  
待

### 发售日期

2004.06  
2004.06  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.08  
2004.08  
2004.08  
2004.08  
2004.08

### 价格(元)

50  
50  
待  
待  
待  
69  
待  
待  
待  
待  
待

## 美国艺电

### 游戏名称

NBA Live 2004  
极品飞车 地下车会  
FIFA 2004  
指环王 王者无敌  
模拟人生 梦幻天地  
哈利·波特 魁地奇世界杯  
荣誉勋章 奇袭先锋  
公元 1503

Tel 010-54100688

E-Mail eachina@ea.com.cn

### 出品公司

EA Sports  
EA  
EA Sports  
EA  
Maxis  
EA  
EA  
SunFlowers

### 类型

SP  
SP  
SP  
AC/AV  
ST  
AC/AV  
FPS  
ST

### 语种

英文  
英文  
英文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文

### 容量(CD)

2  
2  
2  
3  
2  
1  
1  
2

### 发售日期

2004.05  
2004.05  
2004.06  
2004.07  
2004.03  
2004.03  
2004.03  
2004.03

### 价格(元)

69  
69  
69  
79  
待  
待  
待  
待

## 世纪雷神

### 游戏名称

实况足球国际版标准版  
实况足球国际版豪华版  
实况足球国际版豪华版  
实况足球国际版豪华版  
实况足球国际版豪华版  
实况足球国际版豪华版  
实况足球国际版豪华版  
实况足球国际版豪华版

Tel 010-82098054

E-Mail quaxe@263.net.cn

### 出品公司

Konami  
Konami  
CDV  
Gathering  
EIDOS  
TK2  
Monte Cristo  
Monte Cristo

### 类型

SP  
SP  
ST  
ST  
ST  
FPS  
ST  
ST

### 语种

中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文  
中文

### 容量(CD)

待  
待  
2  
2  
1  
3  
待  
待

### 发售日期

2004.05  
2004.05  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.07  
2004.08  
2004.08

### 价格(元)

128  
256  
29.9  
29.9  
29.9  
29.9  
待  
待

## 空间互动

### 游戏名称

永恒勇士  
正义联盟  
永恒勇士

Tel 010-82895428/9

E-Mail zhujun@16316.com

### 出品公司

People Can Fly  
Delphieye  
ION Storm

### 类型

FPS  
FPS  
AC

### 语种

中文  
英文  
英文

### 容量(CD)

3  
1  
2

### 发售日期

2004.06  
2004.06  
2004.07

### 价格(元)

58  
待  
待



# 国内上市星运表

## 阳光运动

Tel 010-64907773-客服部

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
终结者II: 机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/02	58
侠盗罗宾汉 王冠守护者	Cinemaware	ST	中英	2	2004/02	49
灰堡 巫师元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/02	58
文化II 北国风云	GMM Media	ST	中英	1	2004/02	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中英	1	2004/02	49
战俘 脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/02	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/02	49
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/02	58
科林麦克雷拉力赛IV	Codemasters	RC	中文	4	2004/03	69
虚幻竞技场 2004	ATARI	FPS	英文	2DVD	2004/03	88

## 断天地

Tel 010-62862042

E-Mail: support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
海滨嘉年华	EIDOS	SI	中文	1	2004/06	49
杀出重围I	EIDOS	RP	中文	2	2004/08	49
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/08	49
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/08	49
火爆杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/08	49
影子行动 红色水银	Atari	FPS	未定	1	2004/08	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/03	69
极速无间II	Atari	AC/AV	未定	未定	2004/04	未定
闪点行动II	Atari	FPS	未定	未定	2004/04	未定

## 育碧软件

Tel 021-58788969

E-Mail: help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/04	69
王者 无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/06	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/06	69
细胞分裂 明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/06	98
猎杀潜航II	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/10	待定

## 东方运动

Tel 010-62501955

E-Mail: 800@sunnv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/06	49
航海大时代 海盜王	ASCARON	SI	中文	1	2004/06	49
信徒2 精灵的崛起(英文版)	Strategy First	ST	英文	2	2004/06	49
信徒2 精灵的崛起(中文版)	Strategy First	ST	中文	2	2004/07	49
空中打击	BUKE	AC	中文	2	2004/07	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004/07	49
末日之战	CDV	ADV	中文	2	2004/08	49

## 寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail: kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想III 罪与罚的镇魂歌	弘煜科技	ST/RP	中文	3	2004/03	待定
仙剑奇侠传 外传: 问情篇	上海软星	RP	中文	4	2004/03	待定
宇之魔物系列 新世代双圣I	宇峻科技	RP	中文	8	2004/03	待定
宇之魔物系列 幻世录	奥汀科技	ST/RP	中文	1	2004/03	待定
三国群英传V	奥汀科技	ST	中文	待定	2004/04	待定
幻想三国志II	宇峻科技	RP	中文	待定	2004/04	待定

## 网络游戏公开测试表

幻想游戏 3.0	天晴数码	http://www.tqhl.com/
火线任务	东方网通	http://www.hearproject.com.cn
辉煌	万向通信	http://www.horline.com.cn/
领主	瀚海科技	http://www.aodchina.com/
梦想	硅谷动力	http://www.nndream.com.cn
神迹	盛大网络	http://www.s3d.com.cn/indexnew.htm
神之领域	兆鸿科技	http://www.asgardonline.com.cn/
魔法奇兵	凯图科技	http://www.d-gimig.com.cn/
坦克宝贝	兆鸿科技	http://www.tanbaby.com
天煞 Online	北京华网汇通	http://www.thesea.com.cn
天下无双	华义国际	http://www.waei.com.cn/zhuangqileisum/
NOVA1492A.R	万向通信	http://www.nova1492.com/
雷霆战记	TOM.COM	http://www.tom.com/
强盗与富翁	蜗牛软件	http://www.wnqgame.net/shang
信仰	天晴数码	http://www.tqxy.com
侠义道	梦工厂	http://www.xiydao.cn/
星际家园	西安萌星	space.tianteng.net/
侠客天下	北京侠客行	http://www.sxx.com.cn/
网络三国一	智冠电子	http://www.3d1.com.cn/
英雄年代	盛大网络	http://www.theage.com.cn/
王者归来	奥盛假日	http://www.theking.com.cn

## 近期内测网游焦点

密传	欢乐数码	6月中旬	http://www.tanban.com
天堂II	新澳乐谷	6月8日	http://www.mage2.com.cn
荣耀 ONLINE	赛博先锋	5月26日	http://www.cpgame.com/cpgame.htm
大清帝国	壹博网络	5月18日	http://www.dqgame.com.cn/
天麓之殇	中国网通	5月13日	http://www.noddy.com
航海世纪	蜗牛电子	4月29日	http://www.sna-game.net/shangha
科隆	久游网	4月29日	http://forum.9you.com/
水浒传 ONLINE 火石软件		4月28日	http://www.hero108.com/
奇侠 Xiah	赛博先锋	4月14日	http://www.xonline.com.cn/
魔力4.0	网星	4月7日	http://www.crossgate.com/
刀剑 Online	傲世软件	3月22日	http://bo.sohu.com
开天	奥美电子	3月31日	http://www.ktonline.com.cn/
神话	聚友网络	3月31日	http://www.youxiand.com/

**动物医生排班**  
Zoo Vet

游戏类型: 模拟  
类似游戏: 奇妙医院  
制作公司: vet Emergency  
发行公司: legacy interactive  
上市日期: 07月05日

开发一款以动物为主题的模拟游戏, 其中动物的护理也是其特色。这款游戏在动物世界里圈养了各种动物, 玩家通过和众多的动物患者, 治疗它们, 让它们恢复健康。

**渔夫垂钓高手**  
In Fisherman: Fisherman's Trophies

游戏类型: 模拟  
类似游戏: 垂钓高手  
制作公司: Pro Bass Fishing 2003  
发行公司: Take 2 Interactive  
上市日期: 07月05日

这款游戏是垂钓爱好者的福音, 使用最新的3D引擎, 让玩家体验到各种鱼类和钓鱼的乐趣。这款游戏让玩家体验到真实的钓鱼感觉, 在游戏中玩家可以钓鱼。

**美女**  
Lust

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 蜘蛛侠 2002  
制作公司: EA Games  
发行公司: EA Games  
上市日期: 07月20日

这款游戏是一款由美女扮演的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名美女, 在游戏中玩家将扮演一名美女, 在游戏中玩家将扮演一名美女。

**冒险之旅**  
Wisting

游戏类型: 冒险  
类似游戏: 冒险之旅 2  
制作公司: Lexis Numerique  
发行公司: The Adventure Company  
上市日期: 07月01日

这款游戏是一款由Lexis Numerique开发的冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名冒险家, 在游戏中玩家将扮演一名冒险家。

**奥拉: 时代的命运**  
Aura: Fate of the Ages

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 奥拉: 时代的命运 2  
制作公司: Strech-Graphix Inc.  
发行公司: The Adventure Company  
上市日期: 07月08日

这款游戏是一款由Strech-Graphix Inc.开发的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名冒险家, 在游戏中玩家将扮演一名冒险家。

**无尽的任务**  
EverQuest: Planescape

游戏类型: 角色扮演  
类似游戏: 无尽的任务  
制作公司: Sony Online Entertainment  
发行公司: Sony Online Entertainment  
上市日期: 07月26日

这款游戏是一款由Sony Online Entertainment开发的角色扮演游戏, 游戏中玩家将扮演一名角色, 在游戏中玩家将扮演一名角色。

# 国际上市星运表

## July 2004

(以上资料由 hepin 提供)

**二战战争时代**  
Flight Sim: WWII Carrier Ops

游戏类型: 模拟  
类似游戏: 二战战争时代  
制作公司: About Software Inc.  
发行公司: About Software Inc.  
上市日期: 07月01日

这款游戏是一款由About Software Inc.开发的模拟游戏, 游戏中玩家将扮演一名飞行员, 在游戏中玩家将扮演一名飞行员。

**海军陆战队之重型机枪**  
Marine Heavy Gunner

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 海军陆战队之重型机枪  
制作公司: Groove Games  
发行公司: Atari  
上市日期: 07月13日

这款游戏是一款由Groove Games开发的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名海军陆战队成员, 在游戏中玩家将扮演一名海军陆战队成员。

**征服美洲黄金版**  
American Conquest Gold

游戏类型: 策略  
类似游戏: 征服美洲  
制作公司: GSC Game World  
发行公司: CDV Software GmbH  
上市日期: 07月28日

这款游戏是一款由GSC Game World开发的策略游戏, 游戏中玩家将扮演一名征服者, 在游戏中玩家将扮演一名征服者。

**星际战争**  
Star Wars: The Force Unleashed

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 星际战争  
制作公司: Skywalker Productions  
发行公司: LucasArts  
上市日期: 07月01日

这款游戏是一款由Skywalker Productions开发的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名绝地武士, 在游戏中玩家将扮演一名绝地武士。

**混乱联盟**  
Chaos League

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 混乱联盟  
制作公司: Cyanide  
发行公司: Strategy First  
上市日期: 07月19日

这款游戏是一款由Cyanide开发的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名角色, 在游戏中玩家将扮演一名角色。

**战时指挥官: 欧洲战争**  
Wartime Commander: Battle for Europe

游戏类型: 策略  
类似游戏: 战时指挥官  
制作公司: 1C Company  
发行公司: Codemasters  
上市日期: 07月26日

这款游戏是一款由1C Company开发的策略游戏, 游戏中玩家将扮演一名指挥官, 在游戏中玩家将扮演一名指挥官。

**鲁斯帝国**  
The Roots

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 鲁斯帝国  
制作公司: Legacy Interactive  
发行公司: Legacy Interactive  
上市日期: 07月05日

这款游戏是一款由Legacy Interactive开发的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名角色, 在游戏中玩家将扮演一名角色。

**黑暗森林: 一片漆黑**  
Dark Fall: The Lights Out

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 黑暗森林  
制作公司: Xiv Productions  
发行公司: The Adventure Company  
上市日期: 07月19日

这款游戏是一款由Xiv Productions开发的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名角色, 在游戏中玩家将扮演一名角色。

**吸血僵尸: 周末启示录**  
Postal 2: Apocalypse Weekend

游戏类型: 动作冒险  
类似游戏: 吸血僵尸  
制作公司: Running With Scissors  
发行公司: Running With Scissors  
上市日期: 07月31日

这款游戏是一款由Running With Scissors开发的动作冒险游戏, 游戏中玩家将扮演一名角色, 在游戏中玩家将扮演一名角色。





本月可以完全忽略经典榜的小起小落了,发烧榜中则是看到了不少的新面孔。在这个单机产品惨淡的季节,网游终于开始大行其道了,《魔力宝贝》在本月迅速攀升,竟然盖过了CS,闯进了亚军的位置。此外,在发烧榜的最后两位,R0和MU这两款老牌网游首次亮相,看来经典之作还是有相当的“韧性”。尽管《天堂II》已经开始了内测。

说到《天堂II》内测的开始,想来一些读者已经拿到了内测号码。本月在期待榜上,天目还是保持了上个月的位置,一些原本期待的玩家现在已经转到了发烧的阵营,但由于内测号总是有限的,因此天目还在发烧榜上露面,看来要等到公测开始之后了。本月份期待榜上又出新作,《兄弟连》的出现让人感觉多少有些意想不到,也许是出于电视剧集的感召力吧。至于游戏品质如何,现在还不敢妄下定论,但Ubi近期的表现还是让人大可放心的。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱:reader@playgame.com投票皆可,投票者均可参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件及其他软件一套。

2004年6月号“中国游戏风云榜”幸运读者:熊心武(武汉) 余超(南京) 张冰(北京) 章实(安徽) 程博(四川)

排名	游戏名称	开发商
1	魔兽世界	Blizzard/ 奥美电子
2	魔兽争霸III:冰封王座	Sierra/ 奥美电子
3	仙剑奇侠传III	大宇/ 软通
4	仙剑奇侠传III外传	Blizzard/ 奥美电子
5	仙剑奇侠传III外传	大宇/ 育碧软件
6	仙剑奇侠传III外传	Blizzard/ 奥美电子
7	仙剑奇侠传III外传	Webzen/ 上海九城
8	仙剑奇侠传III外传	Actoz/ 盛大网络
9	仙剑奇侠传III外传	网星/ ENIX
10	仙剑奇侠传III外传	BoWare/ 第二波

排名	游戏名称	开发商
1	魔兽争霸III:冰封王座	Blizzard/ 奥美电子
2	魔兽争霸III:冰封王座	网星/ ENIX
3	仙剑奇侠传III外传	大宇/ 育碧软件
4	仙剑奇侠传III外传	Sierra/ 奥美电子
5	仙剑奇侠传III外传	网星/ 奥美电子
6	仙剑奇侠传III外传	网星/ 奥美电子
7	仙剑奇侠传III外传	Konami/ 世嘉
8	仙剑奇侠传III外传	Infinity Ward/ 育碧软件
9	仙剑奇侠传III外传	GRAVITY/ 智冠
10	仙剑奇侠传III外传	Webzen/ 上海九城

排名	游戏名称	开发商
1	魔兽世界	未知
2	仙剑奇侠传III外传	2004年第1季度
3	天堂II	2004年4月
4	三国志X	2004年第三季度
5	毁灭战士III	2004年5月
6	模拟人生II	2004年9月
7	半条命II	2004年
8	刀剑Online	2004年
9	兄弟连	2004年第四季度
10	太阁立志传V中文版	未知

中国游戏企业人气榜

- 盛大网络
- 金山软件
- 网星
- 盛大网络
- 育碧软件
- 光通娱乐
- 奥美电子
- 智冠电子
- 美国艺电
- 北京华义
- 新浪
- 新天地
- 搜狐
- 光通娱乐
- 世纪华纳
- 阳光互动
- 东方互动
- 上海九城
- 目标软件



# 三国志X

五

## 舌战：唇枪舌剑一箭封喉

我们在前期的报道中已经提到，本作最锐利的改革就在于打破“文官无用论”，在《三国志》里，诸葛亮一通高论，将魏国著名辩论家、德高望重的王朗先生活活骂死，充分体现了三寸不烂之舌的强大威力。老百姓们只能拿来吃饭和祝大山的家伙，安到辩士们的脑袋上，就能顶十万大军。舌战可以说是文官之间不流血的单挑，《三国志X》引入的“舌战”系统，就是这种唇枪舌剑的决斗再现：

作战时，对决双方要站到一座桥上（原因不详，难道是战败者要被扔到河里去？）注意，沿着桥拱的红蓝色条，是叫做“心理条”的玩意，你可以把它看作是“血条”，体现双方的“心理承受力”对比，一旦被对手把蓝条逼到己方的顶端，那么就会像王朗先生一样“啪嗒”挂掉了。

在舌战中可以使用的指令，可分为“基本指令”、“辅助指令”、“攻击指令”和“特殊指令”五类，具体包括“道理”、“利害”、“情义”、“集中”、“威压”、“扬退”、“论破”、“挑发”和“面骂”等。从指令数量来看，文武武将们的单挑战斗还要复杂。



## 特技：拜门派歌谣真神

《三国志X》中，42种特技分为五大系，分别对应人物能力值的五个方面：

特技	人物属性
政略	政治
计略	智力
指挥	统帅
武艺	武力
交涉	魅力

要学会一项特技是很不容易的，首先，人物与特技对应的那种属性数值达到一定水平，然后，去干活，在工作中积累到学习该特技所需要的相关经验值，第三步，去寻找拥有该技能的武将拜师。注意，并非一强人都愿意做你的老师，必须满足以下两个条件：第一，师傅和徒弟的能力值差距不得超过10，显然，让武力16的刘琦（就是刘表的那个无用儿子）去向武力108的吕布学习武艺是完全不现实的……第二，师傅和徒弟之间的关系至少是“信赖”级别，不够的话，只好请他吃吃喝喝，尽快提高亲密度吧！



## 出征：十万大军出征美

出征时，在军团中最多可以有多少员人将，他们所能率领的人马数，是根据其官阶来定的：一品人员能带十万人，品能带九万人，直到九品芝麻能带两万人，以此类推。这里就有一个问题，譬如一个军团，由君主刘备带队，武将包括关羽（一品）、张飞（一品）、赵云（二品）和黄忠（三品），那么这支军团是不是就该有10+10+10+9+8=47万人马了呢？很遗憾，没有这么多人可以供大家满足“酒醉临流”的快感，因为军团人马总数受总帅品级限定，君主和一品大员担任出征总帅的时候，可以带十支部队，每支部队上限是一万人，不管军团里官阶有多少，最大的军团就只能是十万大军，军中如果有高官衔的大将，也只好委屈点，少带人马了。



出任出征总帅的时候，可以带十支部队，每支部队上限是一万人，不管军团里官阶有多少，最大的军团就只能是十万大军，军中如果有高官衔的大将，也只好委屈点，少带人马了。



## 战斗：一步先行定胜负

战斗模式采用了介于回合与即时之间的设定，并非完全按照每天一回合的方式，也并非完全是RTS玩法，具体说来，就是随着时间的经过，双方武将都在积攒行动力，当行动力到达一定指数的时候，武将就可以行动，不同的行动（如移动、攻击）消耗的行动力不同。而武将行动力的增长速度和他的“统率”属性有关，这就体现了具有统帅才能的武将与纯粹的有勇无谋的武将之间的区别。



## 战场：天时地利风云变



战场要素，如天气、地形等会从多方面左右战局的发展，本作中这些战场要素的重要性被提高到一个新的高度。譬如在雾天行军，你可能发现不了近在咫尺的敌军；在高处向低地发动进攻，弓箭部队会获得额外的攻击力加成；在河流地带行军，如果没有装备战舰，或者统帅不具备水战特技“提醒”，那么部队就会被水冲跑遭到损失。

在三国里，有不少善用地形获胜的战例，其中水淹是最常用到的手段之一。《三国志X》中，我们可以掘开河流上游的堤坝，让大水冲向野原，把平地化为泽国，再现类似“水淹白河”“水淹七军”的经典场面。

## 单挑：龙争虎跃决雌雄



单挑自然是“三国志”游戏里最值得看的好戏，不过由于三国武将繁多，加上制作技术上的困难，原来的武将单挑场面大都是千人一面，双方手里的兵器不是长枪就是大刀，连吕奉先最最大名鼎鼎的方天画戟都难得有出场的机会。在《三国志X》里，名将们将以更具个性化的形象出阵，从目前发布的图片来看，除了兵器有所区别外，甚至连铠甲和战马都有所不同。在这样真实的画面中将名将“斩于马下”，想必会更加让人热血沸腾吧！

另外，在单挑中，武将基本是按照你的命令行事的，偶尔会出现不受控制的暴走情况。

## “三国志”史上最多：十国兵种

- 步兵系**  
步兵 步兵的基本兵种  
重步兵 步兵的高级兵种  
游击兵 重步兵的敏捷兵种  
森林兵 攻击力较弱的特殊步兵  
森林兵 森林移动力步兵  
藤甲兵 拥有最高防御力的步兵
- 骑兵系**  
骑兵 骑兵的基本兵种  
重骑兵 骑兵的高级兵种  
豹骑兵 重骑兵的高级兵种  
突骑兵 可发动冲击攻击的骑兵  
象兵 拥有最强攻击力的兵种
- 射兵系**  
弓兵 射兵的基本兵种  
弩兵 弓兵的高级兵种  
投石弩兵 弩兵的高级兵种



## 七种战略武器

- 箭车 初级水军战舰  
战船 高级水军战舰  
战车 破城建筑战车  
霹雳车 无视高度差远程射击  
开膛 全方位射击  
水雷 发动大规模攻击  
水车 加速兵粮的后勤机器

## 三国演义动画



这三张连续的画面体现了三国演义事件的进程，其实，画面看起来好像还是静态的精美画面比较适合完整的风格。



# 仙剑奇侠传三 外传 问情篇

系列报道之四：山重水复，柳暗花明

反寻常木剑，一个懵懂少年，一段并不出众的开头，却缔造了一个无法超越的神话。

漫漫十年路，悠悠几回情。在这个夏天，这个神话的最新作——《仙剑奇侠传三外传·问情篇》将为了我们快乐的暑假而发售。所以，本文也是历时四期的“仙剑奇侠传III外传系列报道”的最后一章了。

与过去的“仙剑”不一样，《问情篇》虽着重强调“情”字，却不是强调男女之间生死相许的爱情，而是强调人与人、人与异类之间各式的情感——这之中不仅有爱情，更有亲情、友情，甚至仇恨……

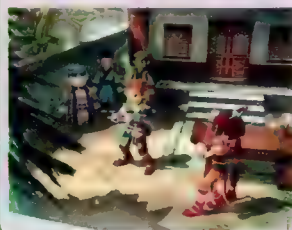
另一方面，不同于以往“江南派仙剑”里那种小桥流水的清丽，或是烟雨杨柳的灵秀，这次出现在我们面前的“北国版仙剑”《问情篇》，将处处是一派关河落日，大漠孤烟的豪迈风光，带大家全新的感受。

与前作许多不同的《问情篇》，究竟能否给“仙剑奇侠传”系列走出一条柳暗花明的新路呢？



## 长河落日，大漠孤烟——别样山川别样情

如果要问哪里最能体会出中国文化风貌，那么，恐怕不是微风细雨、秀水秀丽的江南水乡，而是气势雄浑、一望无际的黄土高原。这里孕育出中华炎黄子孙最早的部落，见证着千百年来烽火战争，也年复一年的目睹着中华民族之崛起和发展。然而，在市面上众多以中国古代为背景的游戏中，却鲜少提到这块广袤的土地。以温软柔情、秀媚可人的江南细致为美，似乎成了近年来武侠游戏的共通审美观念。



难能可贵的是，此次的《问情篇》一改“仙剑”所擅长的西湖畔、柳浪中的江南描画笔法，而改走恢弘粗犷、苍凉豪迈的北地场景路线。游戏中涉及的地点明显北移，现在让我们来看看胜州和石村这两个北国场景吧。

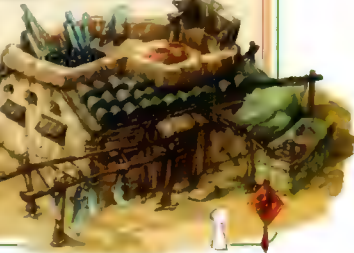
## 胜州

提起塞北的城镇，大家是否都在脑子里浮现出了一幅荒凉深邃、沧桑而稍带落败的画面呢？是的，《问情篇》中的塞北边陲重镇——胜州，就是这样的一座城镇。

一望无际的高原之上，肥美的草原成就了一个边塞城镇。然而，虽是地利，却非人和。由于连年战火，使得胜州的富庶成为泡影。汉族和塞韦族，虽在这同一片土地成长，却不能了解到“远亲不如近邻”的含义。于是，战火肆虐——位于高处的塞韦族的居所和位于低处的汉族居所在这场战争中皆遭到损毁。草原遭到了破坏，城郭残破，只留下那昔日做战争之用的残旧的尚楼依然屹立，诉说着这些战争所带来的悲哀。

塞北之所以给人以荒凉的感觉，并非人不杰，并非地不灵，所谓气候条件的不利也不是必定会导致一个地区的贫瘠。广袤的塞北之所以显得沧桑而荒凉，是因为战争。杜甫的《兵车行》中写到“边庭流血成海水，武皇开边意未已。君不见汉家山东二百州，千村万落生荆杞。纵有健妇把锄犁，禾生陇亩无东西。”写尽了战争给边塞带来的苦难和一派村落的荒凉景象。而“君不见青海头，古来白骨无人收”一句，更是给边塞添上了些许凄凉的颜色。

或许，在强调“情”之动人的《问情篇》中，终有一天，胜州会迎来一个真正塞北的颜色——那是一个没有战争的、高度的、广袤而令人心弛神往的塞北。



## 石村

如果说胜州是一个荒凉而不近人情的塞北城镇，那么石村就是一个温和而亲切柔韧的塞北村落。

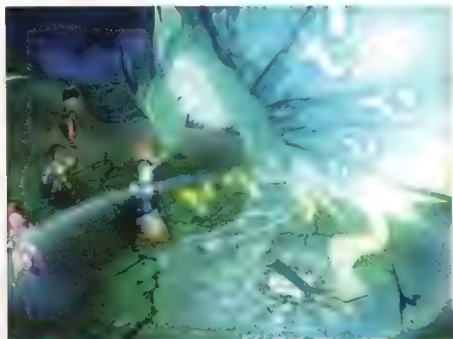
宁静而安逸，这是石村给人的感受。仿佛那武陵的桃花源一般，石村也是这样——一个远离尘嚣、悠然的隐世之居所——那盈门的牌楼上“巍巍桃源”四字，也正是这个意思吧。而村人多以石为生，日出而作，日落而息，虽然粗茶淡饭，倒也悠然自得。

“石村”，顾名思义，这里是盛产石头的地方。而石村人就靠山吧山的以石头作为了他们的主要建筑用品。大到石楼石阁，小到石凳石桌、庭台楼榭都是用石头做成，却又精美得丝毫不觉冰冷，让石村看上去像是一件完整的雕塑艺术品。

原来，塞北石村的安然精致，丝毫不逊色于南方水乡的细腻。







## 以心为战, 为情而行 别样系统别样情

如果要说《问情篇》与前作、甚至是同类型作品最大的不同在哪里, 那么, 答案并非剧情、画面、音乐, 而是原先未能引起大家注意的游戏系统。“以心为战, 为情而行”, 笔者认为, 这八个字是对《问情篇》游戏系统的概括。不同于一般 RPG, 《问情篇》中的每一场战役、每一个对话选择都将影响到同伴之间的好感度, 进而影响到整个剧情的发展。

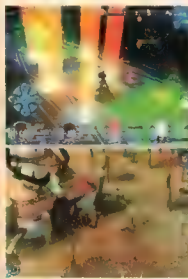


## 以心为战

“战斗是升级的工具, 是一种枯燥乏味却又不得不进行的重复劳动。”在大多数 RPG 玩家中, 这就是对于“升级用战斗”的定义和评价。然而, 这次的《问情篇》, 却要打破这一观念, 以新颖的系统向玩家们证明——战斗并非是浪费时间。

如前所说, 《问情篇》中的战斗是会关系到好感度而影响剧情的。这不仅仅表现在“援护”这项前作就有的系统上, 还表现在战斗中的其他一切选项。好感度的增长不仅出现在剧情对话的分歧上, 还和迷宮系统、小游戏等等密切相关。但《问情篇》最出彩的设定还不在此, 而在于——战斗的过程与状态和结局的判定有极大的关联。

一般游戏中, 结局只和支线剧情的选项有关, 可是在《问情篇》中, 要想取得好的结局, 却和战斗结下了不解之缘。惟有战斗打得精彩漂亮, 才可能触发最完美的结局。如果玩家想偷懒, 靠修改资料打赢战斗——嘿嘿, 等待你的可只会是暗淡无光的未来哦。这样的设定在 RPG 中还是首创。不仅仅是带来了更高的挑战度, 更让玩家了解到战斗是应该用“心”的, 不是靠修改器就可以糊弄过去的——正如官方所说“人生不是赌博, 仅仅靠运气或者一次正确的判断取得成功是不现实的, 日常一点一滴的积累才最重要。游戏中的人生何尝不是如此。打好每一场战斗, 处理好每一次对话, 认真品味游戏的每一个细节, 才是玩游戏的王道。”

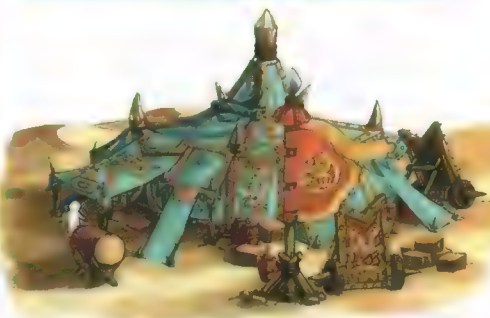
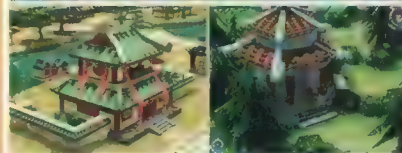


## 感情而行

除了“用心去战”的战斗系统之外, “表情选择系统”也是一大创新。众所周知, 前作《仙剑奇侠传Ⅱ》的“实时 LIPS 系统”是借鉴了《樱花大战》。而《问情篇》则取消了这个系统, 并且创新出“以表情说话”的独特系统。

不同与以往选择对话, 这一次的《问情篇》竟然是让玩家选择用怎样的表情去面对! 需知道, 语言可以经过修饰, 但是表情却是在不经意间反应出人的心境哦。这样的系统正像现实中一样, 一颦一笑, 小小的表情都是影响同伴情感的重要因素。为此, 在《问情篇》中, 切记所有的一切, 皆是由情而发, 为爱而行, 一味的讨好和糊弄是绝对不会得逞的。

山重水复, 柳暗花明。《问情篇》的种种独特设定, 无疑为“仙剑奇侠传”系列开辟了一条新路。当我们见到那不同过往的苍茫北方景致之时, 当我们为游戏中独特的系统而发出会心一笑之时, 我们会觉得, 这个经典的游戏家族又迎来了 一段新的旅程。



# ROME™

## TOTAL WAR™

### 羅馬:全面戰爭

## 一个罗马,四种玩法

历史般的战争场面并不是“全面战争”成功的唯一因素,严谨的内政模拟、丰富的历史文化才是这个游戏的真正精彩之处。从外观上看,本作战争场面的描述可谓登峰造极,而其核心系统与前作相比也发生了翻天覆地的变化。玩家将领导的古罗马并不是一个整体概念,它分为 Julii, Brutii, Scipii 与 Senate 四股势力,他们作为一个战略联盟紧密地团结在一起,对抗西西里岛上的切敌对势力。每一个势力的控制范围、任务目标、流程发展都是完全不同的,这就意味着一个罗马可以提供四种截然不同的游戏体验。

Julii 将会在北方面对数量巨大的野蛮人的狂攻,这部分流程将会以防御为主,你将依靠坚固的城防来化解敌人强大的数量优势,并利用敌人攻击的间隙对其补给设施、重要据点实施攻击。



Brutii 则是埃克诺姆斯角海战的绝对主力,这部分战役中将会出现大量的海战场面,在成功登陆北非后,你还将面对希腊的重装步兵。

Scipii 阵营的主题是“陆战”,你会在埃加迪群岛之战中与凶悍的迦太基象兵、努米底亚骑兵争夺无上的荣光。

Senate, 即罗马的元老院,这个流程中玩家无需在每场战斗中做到事必躬亲,Senate 可以视为一个内政主题的游戏分支,你将协调 Julii, Brutii, Scipii 三股势力来捍卫罗马的利益,发布命令让他们进攻不同的敌人。元老院的主要任务是筹措战争经费、为前线征召士兵、研究新的战争科技,据 Jerome Grasdyke 介绍,一个在复杂程度上不亚于《文明 III》的内政系统会让 Senate 流程成为所有文明爱好者的天堂。

## 时间、地点、人物

游戏的时间设定在公元前 265 年到公元 15 年之间,游戏将以罗马人的视角来展现这段波澜壮阔的历史。第一次布匿战争以前的历史里罗马与附近海域希腊、迦太基与古罗马组成了三足鼎立的局面。作为古罗马的统治者,你首先将会在前 264 年率领英勇的罗马军团渡过梅萨纳海峡,击败迦太基军,占领梅萨纳城,继而占领西西里岛各大岛屿。然后攻占迦太基人在西西里岛上的主要据点,将里奥托。在前 260 年的米拉海角海战和前 256 年的埃克诺姆斯角海战中,你将率领罗马舰队大败迦太基舰队,乘胜登陆北非。前 255 年,迦太基发动反攻,全歼在北非的罗马部队,前往增援的罗马舰队也在返航途中遭遇风暴,几乎全军覆没,而你就是在这样的不利局面下重建罗马舰队,于前 241 年在西西里岛以西的埃加迪群岛附近再度重创迦太基舰队,夺得制海权。最终将迦太基人永远赶出不属于他们的西西里。当然,故事不会就此结束,高卢之战、三次布匿战争、进军大不列颠与罗马内战等等待着全世界的战争游戏爱好者们。





## 高声·迦太基



从上届 E3 大展上公布的信息中我们了解到本作中总共会出现罗马、希腊、埃及、野蛮人、迦太基与斯巴达这六大派别，这些势力都可以为玩家所用。Jerome Gradyke 在这篇开发日志中又公开了两个民族的设计稿：野蛮人。高声·迦太基设计成一个游牧型民族，他们的特色兵种与高级战争科技并不需要建设相应的建筑，野蛮人可以通过一个简单的科技树直接发展新技术，这就意味着他们可以利用很少的资金，在对手的内政还没有展开的情况下，获得强大的军事优势。由于没有城防科技与骑兵部队，在游戏后期会显得底气不足（好在任务、遭遇战模式中并不会受到太大影响）。

迦太基无疑是游戏中陆战能力最强的民族，战象群可以将任何强大的重装步兵团踩成肉泥，努米底亚骑兵则可以发挥其出色的机动性来实施

“Hit&Run”战术，由于具有强大的经济优势，迦太基可以使用金钱直接招募雇佣军，这种高效率的扩军能力是别人所不具备的，大量的凯尔特人和伊比利亚人充当迦太基的步兵和骑兵，努米底亚人则是其步兵方阵的主力。迦太基唯一的劣势在于士气下降速度是其他民族的两倍，在某支部队遭受重创之后会造成严重的多人瓦解特效。

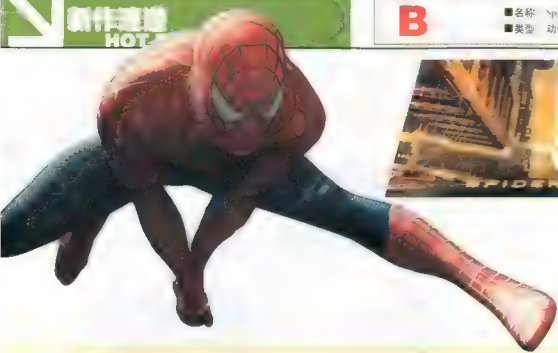
## 新加入的战斗设定



军团技能。在“全面战争”的前几部作品中，玩家只能对军团的阵型进行调整，而具体兵种的特殊能力则很难在游戏中体现出来，本作中解决了这一问题。中级以上兵种都具有各自的专属技能，骑兵的“冲锋”技能可以让骑兵部队速度与攻击力加倍，用于一举冲破敌人严密的阵型，但本身的防御力会下降 70%，追击技能会让部队的速度上升 200%，但在追击过程中会不断丢失士兵。象兵的“冲击”技能与骑兵一样，有趣的是它们还具有“践踏”技能，以牺牲机动为代价踩死人面杀伤，同时，这项充区分杀伤技能会在两军交战的瞬间伤害自己的士兵，重装步兵可以使用“方阵”技能来抵御敌人的正面进攻，这种技能使用后会令部队的速度降为 0，同时会降低防御力也会下降。

经验值系统。在以往的游戏演示中，我们发现即便是同一兵种，他们也装备着五花八门的武器和甲冑，通过制作组的最新资料，我们得知这是由于本作中加入了经验值系统，那些使用高级武器、甲冑的士兵恰恰是已经完成升级的老兵。每场战斗中幸存下来的老兵们会在下一场战斗中与新兵们混编到一起，这种混编队伍在战斗力上会有一定提高，提升幅度由老兵所占比例决定。■（文/十大恶劣天气）





# 蜘蛛侠II

你



## 自由飞跃曼哈顿

在某种程度上,SM2看起来不啻于一个虚拟现实的《蜘蛛侠》(电影)模拟器。同前作相比,SM2将整个曼哈顿岛作为玩家的虚拟运动场。游戏当中很少有根据线性故事情节所设定的关卡以及机械的游戏发展,相反,它为玩家提供了开放式的游戏空间,使玩家可以按照自己的步调来进行游戏。根据故事情节发展的要点,玩家可以在广阔的城市中西处游荡,寻找各种任务的机会。幸好,游戏中很多发生事件的地点都被标注在地图上。实时的、超级缩放的城市视角,完全避免了玩家长途跋涉的可能。此外,日夜循环的设置也增强了城市的真实感,尽管目前还不清楚这将如何影响到游戏性。



## 现代版“人猿泰山”

广阔的曼哈顿自然需要借助蜘蛛侠标志性装备“蜘蛛网”才能自由穿越其中。同前作相比,SM2中的摆荡系统采用了半真实化的以重力为基础的物理学设定。游戏中的丝网不再像魔法清漆那样简单,而蜘蛛侠也要以“人猿泰山”的方式在高楼大厦间穿梭摆荡。特别是当玩家借助丝网摆荡在空中的时候,飞行速度之快最初足以让人感觉到眼花缭乱。而在持续下落的过程中有种种刺激的感觉。这时候,借助丝网摆荡摆荡已经不再是一项没有危险的娱乐活动,更要求玩家几乎以自杀式的速度在空中不停地急速穿行,同时还要尽力避开障碍物,以免像相片一样贴在墙壁上。



## 多样化的战斗方式

在战斗方面,我们可以清楚地看到 Peter Parker 先生的战斗技能明显提高。战斗的过程比先前更为爽快,经过改进的“蜘蛛网”设定与一些空中组合动作相结合,使得蜘蛛侠能够像“漫画英雄”(Marvel Super Heroes)中的角色那样做出各种精彩的打斗动作。此外,游戏中也增加了类似于《英雄本色》(Max Payne)中“子弹时间”的设定。当玩家进入该战斗模式,游戏节奏将以慢动作的方式戏剧化地缓慢下来,使得玩家能够从容地对付准绳的敌人。不过,新的组合动作需要玩家使用在各种挑战中赢得的点数“购买”,所有这一切都将是纽约城中罪犯们的噩梦。



## 赏心悦目的游戏场景

同前作相比,SM2的游戏图像有了明显的改进。建筑物上眩目的光影反射和渐变的昼夜转换,再加上夜间场景中异彩多姿的霓虹灯闪烁,使得曼哈顿看起来尤为漂亮。在角色模型的制作方面,从目前的情况来看似乎有所欠缺,蜘蛛侠的造型缺少应有的视觉冲击效果。不过,游戏中蜘蛛侠借助丝网摆荡跨越的画面极具吸引力。

如今,SM2正式推出的时间已经临近。从上面介绍的情况来看,如果 Treyarch 能够使游戏的其他细节方面都保持摆荡系统的水平,那么 SM2 将成力一款极为出色的经典游戏。 ■(文/Oscar)



## 37 2011

# 战地 II Battlefield 2



月

育碧公司宣布，战地2将于2005年第一季度上市。这款游戏是战地系列的续作，由育碧公司开发。战地2将引入新的武器和载具，并支持多人在线游戏。游戏的背景设定在虚构的中东地区，玩家将扮演不同国家的士兵，参与激烈的战斗。

## “石头、剪刀、布”的军事集团

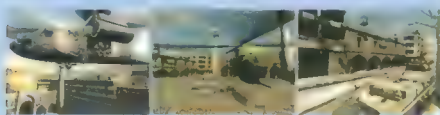
或许是从BF1942的非官方MOD《沙漠风暴》中(Battlefield 1942 Desert Combat)中得到启发,BF2也将游戏背景设定在现代战争中。在BF2中,玩家可以为三个超级军事强权中的任意一方而战,它们分别是A国、C国以及新成立的中东联合(Middle East Coalition)。当然,游戏中的中东联合是虚构出来的,制作组显然并不想在作品中扯入政治因素,中东联合的设定只是要充分展示“石头、剪刀、布”的游戏特性。

## 走向现代化

现代战争背景自然要反映出现代战争的特点。玩家在游戏中将可以驾驶着最新式的战车,并且使用各种高科技武器来感受激烈火爆的战斗体验。据目前所知,BF2中将出现30多辆新型现代战车,而在武器方面,BF1942中的自行车机枪被激光制导导弹所代替,汤姆森冲锋枪也将被配有M203榴弹发射器的M4步枪所取代。新型战车及高科技武器的引入,必将使BF2的游戏性发生实质性的变化。不过,游戏中A国、C国和中东联合三方军事力量对比还将遵循“石头、剪刀、布”的平衡原则。

## 100人的战斗快感

当初BF1942在多人游戏方面可以支持最多64个玩家同时在线,如今,BF2在前作的基础上将同时在线人数增加到100人,特别又增加了游戏地图可以根据在线玩家的数量自动调节大小,以及战车数量根据在线玩家的人数自动调整比例的设定,使得整体游戏性得到进一步优化,为玩家提供全新的连线对抗体验。



## 特色指挥官

在游戏模式方面,原先颇受玩家喜爱的“征服模式”(Conquest)仍将出现在BF2中,而“指挥官模式”(Commander)则是扩展“战地”游戏体验的全新特色之一。战场上的指挥官可以用不同的方式来感受战斗体验,不但可以自上而下观察战场形势,而且可以向作战小组发布命令,召唤炮火支援,命令卫星探测以及通过VOIP与自己的部队进行联络。指挥官既可以由军衔最高的玩家担任,也可以在每个回合开始前由整个团队推选决定。

## 团队的价值

改进后的记分系统让每个玩家都热情地参与其中。针对那些选择了兵工和军医的玩家,也许他们在游戏中没有杀死很多敌人或者夺取很多敌人军旗,现在BF2同样将为他们所做出的努力给予奖励。具体的奖励方式目前还不得而知,但可以肯定的是,游戏开发者还在设计更多更合理的奖励系统以鼓励玩家在游戏中整体团队协作。

## 必不可少的逼真度提升

BF2采用了精心制作的全新3D图形引擎以及先进物理学引擎,其中最大的改进在于增加的物体穿透设定,可以用来衡量武器穿透障碍物的能力。因此,玩家在游戏进行中必须清楚地了解各种隐蔽处与掩体之间的不同。此外,游戏中增加的破布娃娃(Rag Doll)特效,可破坏的场景设施、改进的弹道学设定,再加上前作中所没有的动态光影、多纹理精细处理以及角色和战车的常态映射,都使得战场变得更加动态化。在音效方面,BF2采用了高性能的音频引擎,通过7.1声道环绕声,能够让玩家体验到手雷在自己前方1米处爆炸的惊心动魄。

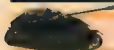
目前,BF2正在由原先制作BF1942的瑞典游戏公司Digital Illusions研发制作,相信广大的“战地迷”对此应该是充满信心的。预计BF2将于2005年初正式推出。■(文/Oscar)





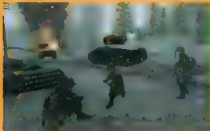


## 使命召唤:联合进攻



### ▶▶ 二战的延续

正当 CoD 处于开发的最后阶段,Activision 旗下另一个小组 Gray Matter 已经秘密接受了 UO 的开发,他们花了两个月的时间去阅读二战书籍和观看二战资料影片,目的是为了能挑选出更多更好玩的关卡。尽管 CoD 已经用掉了欧洲战场的大部分战役,但 UO 仍然将战场设在欧洲,仍然以美国、英国和苏联的任务为核心,这部资料片只增加三大战役和由其展开的 10 个新任务,有些任务是不为人知的二战故事。CoD 的成功很大程度归功于 Infinity Ward 对各关卡的合理搭配,具有极佳的紧凑感,Gray Matter 表示 UO 也会表现出这个特点,让玩家置身于战争中,他们将作为战争的一部分,而不是一名旁观者。



### ▶▶ 三大著名战役

#### ★阿登战役 (Battle of the Bulge)

1944 年秋,战争已接近尾声,盟军德国本土,德国最后地境,为扭转这一劣势,希特勒决定集中兵力,在西方发动最后一次战役计划,也就是 UO 中玩家将作为美军 101 空降师中的一员,在比利时的巴斯托涅 (Bastogne),进攻前 Axis 占领的七个城市并占领此地,面对德军的坦克,坦克兵和重型火炮,使得空军无法进行支援,你只能躲到防空洞里,等待援军的到来。

#### ★东线——库尔斯克 (The Battle of Kursk)

1943 年 7 月,希特勒为了重新夺回苏德战线的主动权,在库尔斯克战役发动了代号“堡垒”的进攻计划。在这次战役中爆发了一场规模最大的坦克战,10 万辆重型坦克被摧毁,坦克兵和重型火炮,一名坦克兵,一名坦克兵,一名坦克兵的复活,过后便可以重新武器和弹药和坦克兵和坦克兵和坦克兵。

#### ★西西里岛登陆 (The Cassino and Salerno)

1943 年夏,盟军为了迫使意大利退出战争,发动了代号“爱斯基摩人”的西西里岛登陆作战计划。盟军和德军都在这次战役中出动了大量的坦克,这个战役的打法也是盟军擅长的,战一转移到意大利西西里岛,盟军和德军直接驾驶飞机,也可以控制飞机上仅有的坦克,这就是西西里岛战役的“沙滩登陆”。

回 (Call of Duty: United Offensive) 在游戏中的战役,玩家将作为美军 101 空降师中的一员,在比利时的巴斯托涅 (Bastogne),进攻前 Axis 占领的七个城市并占领此地,面对德军的坦克,坦克兵和重型火炮,使得空军无法进行支援,你只能躲到防空洞里,等待援军的到来。



### ▶▶ 趋于全面化

借助于三大战役的不同玩法, UO 的多人模式也新增加三种模式,坦克战、夺旗和控制战。在控制战中,玩家必须夺取和控制某些地带,并阻止敌人部队的进攻;而在坦克战中,玩家则能像玩《战地 1942》一样,疯狂地使用坦克。此外,为了保证游戏的平衡性,还增加了单人模式不会出现的新武器,比如火箭筒、遥控炸药包、88mm 高射炮等等。Gray Matter 为地图编辑器增加编辑多人模式地图的功能,玩家可以利用自己的创意制作出更有趣的多人地图。Gray Matter 所要做的还不止这些,他们再次加强了游戏引擎,这是“Quake III”引擎的第三次加强。粒子、烟雾、爆炸等效果会在 UO 中表现得淋漓尽致,雨雪的天气效果也会出现在 UO 中。

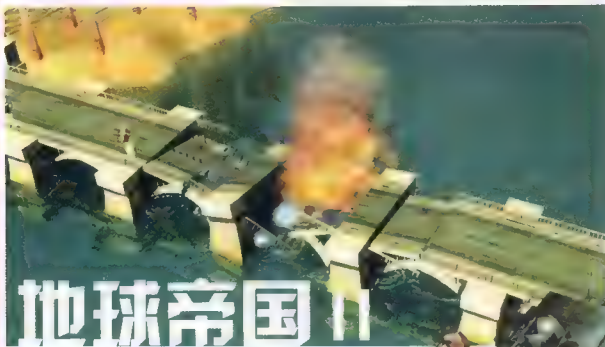


网上流传着 Infinity Ward 开发《使命召唤 II》的消息,尽管 Activision 和 Gray Matter 都不愿意透露出确切的消息,但从 UO 由 Gray Matter 开发和所选取的战役来看,《使命召唤 II》很有可能正由 Infinity Ward 开发着。■(文/钟之影)









# 地球帝国 II

## 12200 年的种族之争

EE 最大特点在于有极长的时间跨度,从原始时代到未来时代。EE2 也将保持这个特点,历史会从公元前 10000 年开始,到 21 世纪结束,期间产生了 14 个文明,玩家可以在单人模式中任意选择一个,纵观社会发展的历史。EE2 会有 3 个单人战役,包括韩国早期历史、德国中世纪历史和美国现代历史,任务总数也超过 30 个。

## 开放思想带来的开放游戏方式



在 EE2 中,拥有 370 种单位和 320 种建筑,比 EE 多出很多,虽然目前还不知道具体增加了哪些,但已经得知的是,大部分单位都有特殊的能力。间谍不仅可以潜入对方营地,还可以占领对方的资源,破坏建筑物,让对方的前哨失效。游戏还强化了领土概念,未来发展而扩张领土不再是唯一目的。以前,你抢夺了一块领土,可能遇到无力发展的状况,只能放在那里等待别人抢回去,但在 EE2 中,你可以在多余的领土上与邻国和平相处,你可以允许对方在这块领土上采集资源和发展经济,对方每隔一段时间会缴一部分资源给你。

## 更真实的游戏

EE 的引擎在三年前也只能算是中等产品,用现在的眼光来看就更为落后了。Mad Doc Software 的负责人表示,EE2 将会采用最新技术的 3D 引擎,尽可能表现 DirectX 9 的所有性能。从现有截图来看,全 3D 画面、天气效果、阴影效果等都能表现出这款引擎的强劲,尤其是天气效果,游戏会出现暴风雨、季风、沙尘暴、暴风雨等更多的天气状况,它们不仅表现得非常真实,还会给游戏带来相当的影响,比如暴风雪会影响中队的行动,有可能造成军队事件。天气会跟现实



一样往某个方向移动,为了减少不必要的损失,你可以建立一些前哨,当某种恶劣天气出现时,你可以提前做好准备,取消某些危险的计划。

另外,玩零炮台一场联机对战所花的时间太长的问题有了解决方法,那就是增加游戏记录存储系统,虽然不能彻底解决,但这已经足够了。在联机模式中,还增加比赛统计系统、联机合作剧情模式等新特性。■(文/神之影)

2001 年由“帝国之父”Rick Goodman 所在小组 Stainless Steel Studios 开发的《地球帝国》(Empire Earth, 后文简称 EE)曾被著名网站 GameSoy 评为“年度最佳即时战略”,时隔 3 年,《地球帝国 II》(Empire Earth II, 后文简称 EE2)在年内 E3 展上发布。由于 Stainless Steel Studios 另有任务,所以 VU Game 把 EE2 的开发权交给了曾开发 EE 资料片的 Mad Doc Software。

## 两大新系统

### 战争计划系统

(War-Planning System)

这个系统是区别于其他即时战略的最大特征。在游戏中,

你可以不用控制某支特定部队去攻击某个敌人。作为指挥官,你可以把世界地图置换出来,在地图上划上进攻的方向箭头和攻击的目标范围,给一些单位指派特殊命令,系统就会自动执行命令。此外还可

以用系统呼叫盟友前来协助进攻,只要在地面上指明援助方向和地点即可。

### 王冠系统 (Crown System)

游戏里有军事、

经济、霸权这三种王冠,系统会参照多种标准来给各

国家颁发王冠,获得了某个

王冠的国家会获得相应的发展优势和金钱奖励,另外

还会得到英雄单位和特殊的力量。每隔一段时间,系

统会重新分析各国的力量,重新分配王冠的所属。



# STAR WARS KNIGHTS OLD REPUBLIC

## 星球大战: 旧共和国武士 II 西斯大帝

《星球大战:旧共和国武士》最先于2003年7月17日推出XBOX版,以其优秀的品质获得一致好评,戴上了诸如“最佳RPG”“最佳XBOX游戏”一堆桂冠。游戏制作小组 Bioware 于同年11月18日将其移植到PC平台上,PC版上市后不久,该作品的续作投入开发,名称定为“星球大战旧共和国武士II 西斯大帝”(以下简称 KOTOR2)。然而,KOTOR2并非继续由原制作组 Bioware 来完成,开发商 LucasArts 将其交给南加州一个新成立不久的制作组 Obsidian Entertainment。



### 大帝的阴影

KOTOR2 剧情订于星战前传 4000 年以前,前作 5 年之后,代表光明面势力与达斯·瓦西斯大帝的黑暗势力相抗衡,处于灭亡边缘,杰迪时代建立的秩序完全崩溃,共和国也无力去维持整个星系的稳定。你将扮演一名唯一幸存的杰迪武士,在你面前有两种选择:消灭西斯大帝,恢复世界和平,或者是屈服于黑暗势力。同前作一样,玩家可以自由选择光明与黑暗,不同的选择不仅会影响自身的成长,也会对团队队友产生影响。当你选择加入黑暗势力时,身边的正义感的队友就可能离你远去,甚至与你为敌,而一些卑鄙的角色则会主动要求加入团队。不同的选择还会使接到的任务产生差异。

### 集体作战精神

前作中主角的实力过于强大,使得团队其他成员在战斗中很少被玩家需要使用,制作组所主创的“角色互动”系统为了弥补,在 KOTOR2 中制作组特意编写了大量的全新剧情及任务,使玩家有足够的理由去使用不同的角色完成这些任务。比如,特定的任务要求必须由其具备某种特征的角色去完成,或当剧情发展到特定阶段时,一些角色会离开团队不用玩家指挥。

游戏的发售已定于 2005 年初,希望看到 Obsidian 能秉承其工作态度的整理,并将前作优秀的品质继续发扬,使《旧共和国武士》系列同《博德之门》系列、《辐射》系列一样成为 RPG 史上的神话。星球大战不仅属于电影,同样也是游戏文化中不可缺少的一部分,愿努力与它同在。 ■(文/极光海豚)

### 大作在于细节

继承了 Bioware 的精髓,KOTOR2 将使用与前作相同的引擎,所以两部作品将保持视觉风格一致。良好的画面将不同星球的特色完美的展现,在光暗两面的对比出色,给人很强的临场感。当然,制作组的目标并不仅仅是维持前作的优秀品质,在对许多玩家的反馈信息进一步琢磨后,他们对游戏的画面具体细节进行了改进。首先,游戏画面保持了前作中回合的战斗方式,但在战斗中主角的主动性将更加丰富。例如,初期主角在光剑战斗中的动作会显得有些僵硬,但随着等级提高,主角学到许多新的招数,动作将越来越丰富。同时,主角等级提高时,走水步时,就能够完美展现杰迪武士全副的精神。其次,智力技能将重新设计,那些强或无用的技能将被修改或删除,而新的实用技能,使游戏更加平衡。

▲新技能:一般判定正招! 增加入队角色的数量,让玩家在战斗中能更灵活地使用角色,让玩家在战斗中能更灵活地使用角色,让玩家在战斗中能更灵活地使用角色。

▲Obsidian 团队归来! Obsidian 团队在《博德之门》系列中创造了辉煌,但遗憾的是他们从未有过“博德之门”系列的成功。目前 Obsidian 团队正在努力。

▲更强大的角色! 玩家将能够使用这些小游戏来增强角色的能力,让玩家在战斗中能更灵活地使用角色,让玩家在战斗中能更灵活地使用角色。





# 航海大时代:海盜王

## 德

德意志的 Ascaron 制作了一款红色的喷火龙, 套个人以为, 他们应该把这款游戏, 一颗红色的喷火龙会比较合适, 因为 Ascaron 对于航海游戏的狂热痴迷到令人发指, 最近一段时间, 他们又推出了他们的系列航海游戏的最新作品, 他们“大海王”和“海霸王”这两款著名的航海游戏系列的最新作品, 而《航海大时代:海霸王》(Pasha Hunter) 是最新的一部。



## Ascaron 的航海游戏家族



大海王系列



大海有彩虹



航海大时代:海霸王



海霸王

## 永远能加刷北海

《海霸王》的舞台选择在 16 世纪的加勒比海, 这一背景和《海霸王》一模一样, 而且《海霸王》和《海霸王》在港口、贸易、商品等方面的设定也是毫无二致, 但是, 这并不表示《海霸王》是一款照搬旧作的游戏, 它最大的特色就在于海盗情节的加入, 《海霸王》力图做到全面涵盖航海世纪的各个部分, 而《海霸王》则是重点出击, 表现惊心动魄的海盗生涯和动感十足的海战。在这款游戏中, 你可以选择扮演不同身份的角色。

## 正义的角色: 海盜獵手

从游戏的英文名可以看出, 这是一款关于“Pirate Hunter”(海盜獵手)的游戏, 这种角色应该就是海洋上的“赏金猎人”吧! 除了通过海上贸易赚钱以外, 游戏中有大量的海盜出没于加勒比海, 作为海盜獵手, 你可以驾驶战舰在海面上狙击他们。而港口中会有总督大人发布的各种悬赏通告, 对于抓捕到著名海盜的船长给予丰厚的奖赏。当然, 当你乐此不疲的满屏追杀着海盜打的时候, 也要当心海盜的反戈一击! 如果觉得正义的身份不适合自己, 你也可以选择换换口味。

## 邪恶的角色: 海盜船

除了做海盜獵手之外, 玩家亦可亲自踏入海盜的行列, 这可比当海盜獵手爽多了, 海面上的任何一艘船都可以是你追击的目标, 虽然落个声名狼藉, 但堆满珠宝的私人房间将是最好的安慰。作为一个海盜船长, 必须时时注意船员的士气, 低迷的士气会使船员心怀不满, 甚至集体出走, 为了维持饱满的士气, 你得时常犒劳自己的部下。游戏中只有总督府所在的港口才允许玩家向船员分发财物, 而且金额是玩家无法控制的, 每次分发财物之后系统只给玩家保留一艘旗舰、10000 金币、充足的弹药以及高涨的士气, 其余的船只、货物会全部转化为金币分给船员, 当然, 船长可以获得其中相当大的一部分, 只不过这一部分会作为私人财产, 只能看着过瘾而无法动用。



## 海战: 我爽的海战

《海霸王》中的海战比较另类, 不论玩家拥有多少船只, 进入海战后都只能选择其中的一艘进行战斗, 相反, 敌人却可以组建大型的舰队来围剿玩家。虽然这种战斗不太公平, 但这也更要求你具有良好的操作水准, 喜欢挑战高难度的玩家一定不会有太多的意见。仅凭最初的一艘小船无论如何也难以和强大的海盜相匹敌, 而且造船厂也不提供船只出售, 所以, 玩家必须通过战斗从敌人手中强行抢夺船只。

在游戏中, 玩家所面对的不仅包括海盜, 还包括各国的海军舰队。玩家还可以从酒馆中接取大量的随机任务, 当然大家最喜欢的藏宝图的去向也能某个群汉那里打听到。而总督提供的任务更为丰富, 获取的报酬也颇为可观。相比《海霸王》, 《海霸王》的画面有了一些改变, 港口从大范围的活动画面转变为异常精细固定画面。而海战则保留了 Ascaron 产品一贯的 3D 画面风格, 玩家甚至能够清晰的看到甲板上船员的一举一动。■(文/天地破裂舞)



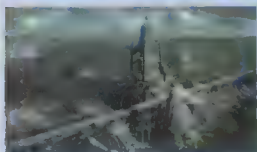
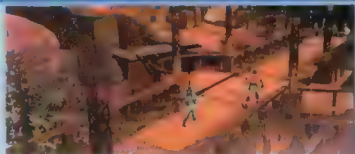
# 龙时代 Dragon Age

作为“博德之门”、“无冬之夜”的缔造者，来自加拿大的 BioWare

无疑已成为最值得我们关注的 RPG 制作商之一。不过笼罩于光环之下的 BioWare 也有着些许的遗憾：自成名之作《博德之门》以来，公司一直没有机会创造一个真正属于自己的世界。但这种情况近来发生了变化，在今年的 E3 上，BioWare 带来了两款完全原创的作品，除了为微软 XBOX 平台所度身定制的作品《翡翠帝国》外，另一款即将登陆 PC 平台的神秘之作就是《龙时代》。

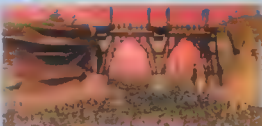


据 BioWare 透露，《龙时代》的制作自《无冬之夜》完成后就正式启动，已秘密开发了一年半之久。顾名思义，游戏中玩家将有机会近距离接触到“龙”这种神秘而又强大的生物。《龙时代》继承 BioWare 作品的所有优点：史诗般波澜壮阔的情节、极度自由的角色设定、畅快淋漓的战斗体验、开放式的游戏进程以及多样化的结局。正如游戏的制作人 Scott Greig 所介绍的那样：“这将会是《博德之门》和《无冬之夜》精神的完美延续。”



羽翼已丰的 BioWare 这次显然希望打造一款完全属于自己的作品，他们甚至放弃了驾轻就熟的“龙与地下城”规则，开始着手创建了一个全新的奇幻世界。目前制作小组已经初步完成了新世界中社会、宗教、历史以及经济体系的构筑，甚至邀请了一位语言学家为它开发了数种新的语言。更加令人兴奋的是，BioWare 已承诺今后将通过一系列的后续作品不断扩充这个世界，令其变得更真实完善。当然，为了迎合广大玩家，在这个新世界里您依然可以见到矮人、精灵、野蛮人以及人类这些种族的熟悉身影，角色的职业系统方面也不会有太大的变化。

游戏开始时玩家可以选自己所扮演的角色，包括族群中唯一的幸存者、个性坚忍的野蛮人、一位遭到兄弟陷害而被迫逃亡的矮人王子等等。你对于角色的选择将左右游戏初始篇章的设定和事件，整个游戏的进程也将随之发生相应的变化。随着冒险的深入，世界的命运将掌握在你的手中。你可以凭借自己的智慧建立一个强大的王国，用武力征服那些无视你威严的邻邦。也可以选择四海漂泊，惩恶扬善，打造一个属于自己的传奇故事。



## 精彩战斗的爆发

作为一款以团队作战为基础的 RPG 游戏，玩家在开始游戏时可以选择创建一个或多个角色，在冒险旅途中也可以邀请其他伙伴的加入。游戏中你将以类似于《旧共和国武士》中的过肩视角来游历河山。而一旦战斗开始，游戏画面将自动切换成“博德之门”式的俯视战术视角。应玩家们们的强烈呼吁，BioWare 没有沿用《无冬之夜》的战斗设定，玩家可以控制己方的所有队员。战斗将采用即时方式展开，不过你可以根据战局的变化随时暂停游戏，向队员发布相应的指令。

《龙时代》的全新 3D 引擎被 BioWare 自豪地称为“BioWare Dragon Age Engine”。公司的程序员们将以往开发引擎过程中所积累的经验全部用在了新引擎的制作上，使其展现出了前所未有的强大力量。同样，根据 BioWare 一贯的风格，《龙时代》同样会提供一个完整独立的多模式供玩家体验，它将包含与单人模式相同的情节和地点，同时根据多人模式的特性对于游戏设定进行修正，例如玩家在对话或切换场景时游戏不会暂停，以确保游戏流畅运行。■(文/金祺)





# 工人物语众王遗产

“工人物语”由 Blue Byte 公司始创于 1993 年，首作名为《农奴之城》(Serf City: Life is Feudal)，游戏的乐趣在于建造各类建筑，构筑一个庞大的经济系统，经营一个自给自足的小社会，尽可能满足每一位居民，让他们吃饱睡好，再提供相应的生产工具，他们就能推动这个小社会向前发展。当年，这款游戏味道浓郁的 RTS 让那些习惯了狂点鼠标造坦克的玩家感到无比新奇。2001 年初，《工人物语 II》发售后不久，位于德国慕尼黑的 Blue Byte 被育碧购入旗下，尽管不久后还有消息称制作人员正在酝酿新一代 3D 版本的《工人物语》，但这一等就是两年，直到今年 E3 前夕，这款第五代作品才被公开，并更名为“众王遗产”，将于年底上市。

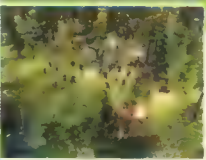


## 3D 化新工人世界

《众王遗产》采用了中世纪风格的世界设定，但是用写实风格的 3D 图像取代了传统的卡通风格 2D 画面，它的图像引擎对玩家们来说并不陌生，《真人快打 V》、《侠盗猎车手 II》等游戏都采用了同一套 RenderWare 技术。由此可见，本作将具有相当真实的场景动态效果，可以清楚看到树枝在轻微摇曳，雪花从空中散落飘下。千万别以为游戏中的雨雪四季变化只是纯视觉上的噱头，它们对经济建设和军事行动都会产生不可忽视的影响，如丛林中的狼群会威胁到采集资源的工人，冰冻的河道可供行军部队穿越等。

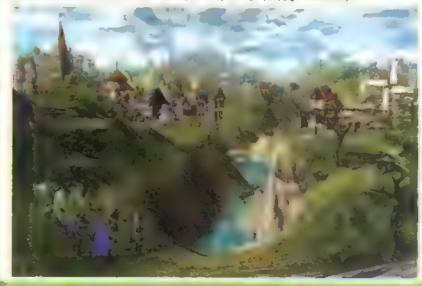


## 工人们能否征服世界



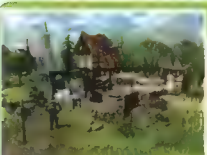
由于以往的“工人物语”以建设为主，虽然在欧洲广受欢迎，但偏爱激烈战斗和火爆场面的北美玩家却不懂得欣赏。为能将欧洲市场的老玩家和北美市场的新人们一网打尽，育碧请来了美式 RTS 的资深制作者 Bruce Milligan 加盟，这位老兄曾参加过《文明》及《国家的崛起》等经典大作的开发，他的加入意味着育碧希望“工人物语”的风格会有所转变。游戏 20 关任务的主线为征服七大王国，夺回传说中的力量宝石。每关任务都有不同的获胜途径，但大部分任务目标都倾向于军事征服。可以说，在《众王遗产》里战争的要紧被空前强化，士兵们分为剑士、矛兵、弓箭、骑兵等，以及攻城器械单位，玩家可以直接控制军事单位向敌人发起进攻。

就目前公布的游戏资料来看，《众王遗产》在力图淡化经营成份之后并没有什么新的创意，如果失掉了老拥趸的支持，又没法获得新玩家的垂青，那可是要得不偿失了。■(文/YAGO)



## 认真的德意志版工人

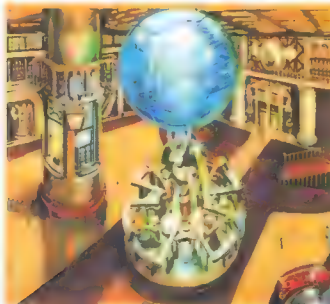
终日忙碌的工人们仍然是主角，玩家要在他们的帮助下才能完成整个经济体系建设。这些小人儿们会发出唠唠叨叨的语音，头上也会浮现简单易懂的图标，让你明白这家伙是累了还是饿了。为满足他们的根本需要，一开局，你得尽快建立起一套自给自足的基础体系。比如让工人担任渔夫捕鱼，鱼可以作为食物送到矿井，矿工吃饱之后才会去开采煤矿，煤矿开工才能保证铸造厂生产，由铸造厂生产出的宝剑可运往要塞，最后士兵们要在要塞中获得宝剑，战斗力由此大幅提升。看到这里，估计习惯了“早期抢钱”和“双基地战术”等名词的玩家们早已头昏眼花，没办法，德意志民族环环相扣的严谨风格在这个游戏中表露无遗。



## 工人社会的经济体系

游戏中有 70 多种功能建筑，甚至工人和士兵们也可细分为 40 多类职业。当游戏中，你无法直接操纵这些工人（这和一般 RTS 可不同），只有通过间接方式满足其温饱需要后，工人们才会继续劳动，例如多修住宅提供方便的休息场所，或广辟食源让所有人都吃饱肚子等等。本作中可供玩家采集的资源共有 4 种，生铁可用来铸造工具和兵器，石头是修建高级建筑物时不可缺少的物资，硫磺则是使用魔法时所必需的材料。最后还有银子，生产高级建筑和高级兵种都要用到。





文/刘阳

# 正义尼诺



## 让我们华丽的耍枪

对

于游戏而言,华丽有多方含义,也许是画面效果,也许是人物造型,也许是气氛渲染,再或者是场景去大。今天我们要了解的新主视角射击游戏《尼诺一族》的华丽,却不在于其中。它是一款使用《英雄萨姆》的3D引擎所制作的游戏,众所周知,《英雄萨姆》是一款追求战斗快感的东西,然而单纯地使用各种武器殴打外是怪物,变着法子把它们变成一块块到处飞溅的碎肉,老这么干也会让人觉得无聊。《正义尼诺》显然找到了解决这个问题办法,那就是在保持怪物们华丽地死去的同时,让主角的作战也显得更加华丽,极尽耍枪之能事。



## 战斗要讲究艺术性

还记得著名的游戏《鬼泣》吗?主角 Dante 那用刀把敌人砍上天,再拔枪射击还未落地的敌人,那流畅的动作简直酷到了极点,这种过击让玩家大呼过瘾。《正义尼诺》吸收了耍酷装帅耍酷的鼻祖《鬼泣》的设计思想,将这种动作融合到了第一视角射击游戏中,在这里主角也以左右手装备不同的武器,先用爆炸武器把敌人

轰上天,然后用另一只手的常规武器射击空中,敌人以获得更大的伤害值,如果在天上将敌人击碎,你将有幸欣赏到一场由你亲手制造的血肉飞溅场面,比起以往传统的游戏来,显然更加具备观赏性和视觉效果。

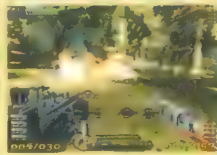
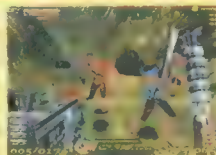
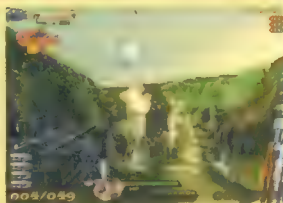
另外,游戏让玩家将有机会在每一关武器店的美女那里去拾武器升级或者购买新的武器,当然我们最感兴趣的武器自然是在游戏中获得,相信工作方既然让《正义尼诺》走上耍酷爽快加装备的杂糅风格,自然不会把超级武器放在商店中这么幼稚了。

背着老婆解救儿子,这本身就是一件极其浪漫而且极富人情味的事,如果你有心,你会在这个怪诞风格的游戏中找到新的启示,也许叛逆只是外表,真正深刻的寓意需要玩家们自己去体会。那么,你准备好了吗,赶快背起你的老婆,左右开弓双手操起武器,展开保卫亲情的杀戮……呵呵,一路上别忘了耍帅装备。■



## 扛着太太去冒险

故事情节很简单,主角的孩子被一辆房车莫名其妙地绑走,于是主角和他的妻子走上了追寻孩子的战斗路途,路上可谓是神挡杀神,佛挡杀佛,当然,我们要考虑亲情最大,为了拯救自己的孩子杀佛杀神都是应该的,至少我是这样认为。不过这还不是以这个表现主角夫妇俩的酷,最不可思议的是男主角在战斗中居然是背着他的老婆,是不是觉得很莫名其妙……不错,莫名其妙也是一种酷,我相信制作者们想要带给玩家的是一种恶搞的感觉,当你看到游戏中出现的诸如骑着猪的牛仔之类更奇怪的敌人,就能明白他们的良苦用心了。当然老婆大人并不是在你背上优哉游哉地睡大觉,当敌人冲破你的火力跑到你身旁时,背上的老婆大人会挥着弯刀砍杀敌人,换句话说,玩家可以同时控制的其实是两个角色,但是因为这并不会使你的操作更复杂,因为老婆是背在背上的,所以实际上和操作一个人没两样,不过相信这样搞怪的设计在游戏史上绝对是头一遭。





# 铁路大亨III 探索中国



作

## 穿越中国的历史



与《铁路大亨III》一样,《探索中国》的时代背景也将完全取材于真实的近代历史。它包含的30个任务,涵盖了从中国铁路从无到有,从萌芽到繁荣发展的各个时期。这些任务都带有鲜明的时代特征:在旧中国军阀混战时期,铺设铁路会遭到种种的阻碍,你要在各路诸侯的战争和倾轧中顽强生存,为几个白纸黑字的授权而勉力经营,举步维艰;而在新中国时期,铁路的建设会受到政府的大力扶植,你能大展宏图,甚至可以在政府的支持下展开进军世界屋脊,建造青藏铁路庞大计划。

## 横跨中国的版图

与背景时代一样,游戏采用的中国地图也是完全真实的,30个任务涉及涵盖了几乎所有的省份,包括500多座大大小小的城市。想想看,作为一个铁路大亨,你铺设的铁路穿过自己的家乡,穿过那熟悉的城市,并给它带来繁荣和富庶的时候,这该是多么具有成就感的一件事情!在以往的经营模拟游戏里,我们曾有过如此富有投入感的经历!

游戏中全新制作的中国火车头也将让你体会到了我国铁路科技的发展,从早期的韶山1型到最新东风11火车头都被收录到资料片中,当你看到一辆标着广铁长段的机车从你的钢铁厂旁边呼啸而过的时候,你一定会感到分外亲切。



## 眺望中国的未来



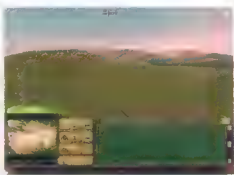
为了增加游戏的趣味性,《探索中国》里还设定了不少发生的“未来时间”的任务,除了现在仍在建设中的青藏铁路以外,还有很多想象中的宏伟蓝图,例如横跨琼州海峡,将海南岛与大陆连为一体的超级跨海铁路大桥计划;还有横贯中亚,直抵哈萨克斯坦的西部石油通路计划等等。

而且,玩过《铁路大亨III》的朋友们都知道,在游戏中我们要建立的不仅仅是铁路帝国,更是经济帝国,以海南岛跨海大桥任务为例,以铁路技术实现跨海连接并不困难,但要用铁路盘活整个海南的经济却需要你颇费番脑筋。因为海南公路网发达,公路运输多年以来占据核心地位,作为铁路大亨,你必须用新的铁路网扭转这种局面。

## 合作开发:一次全新的尝试



在中国游戏史上,由国内外游戏商合作开发完全针对中国市场的游戏,尚属罕见。虽然说《铁路大亨III探索中国》只是一款资料片,但是它是一次中国游戏公司寻求与国外厂商全新合作模式的一种有力尝试。众所周知,出于文化背景原因,国外游戏制作者往往对中国部分的表现采取忽视的态度,甚至总是用日本或者韩国来代表东方或亚洲,这让中国玩家常感忿忿不平。而《铁路大亨III探索中国》如果能在国内市场获得成功,相信会给不少意图进军中国的国外游戏商带来启示。■



# VIETCONG

Official Mission Pack  
Designed: "Vietcong" (and "Vietcong") by Pterodon



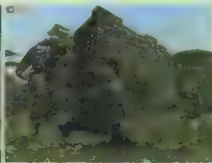
# 丛林之狐:阿尔法之拳

当年的《丛林之狐》(Vietcong)是一款相当不错的第一人称射击游戏,但游戏中的几个 Bug 和其它的一些问题,使作品得到的评价不高。现在,《丛林之狐》推出了新的资料篇《丛林之狐:阿尔法之拳》(Vietcong Fist Alpha, 后文简称 VFA),该资料篇使游戏更为出色。虽然经过了一年的时间许多玩家对《丛林之狐》已经慢慢失去了兴趣,但是它仍然是丛林 FPS 的代表。



## 粗口,美国大兵本色

可以这样说,VFA 是一个制作相当细致的资料篇,它提供了一个全新的单人战役模式。另外游戏增加了八个联机地图,一个新的联战游戏模式,还有一些新武器。游戏的新主角——新兵 Warren Douglas 是一个来自美国南部的男孩,他会在情况危急时大声咒骂。同样,在他同伴身上(曾经在第一代中出现过的人物)也有类似的毛病,这令游戏中的角色显得生动起来。



## 遭遇危险丛林

VFA 的单人模式游戏时间非常短,只需要一天的时间就可以通关,但是就在这短短的战役历程,却依然是相当精彩的。在游戏中,你可以躲藏在茂密的丛林中,偷偷用枪瞄准敌人的脑袋……同时,你也要小心翼翼提防敌人的攻击。虽然游戏环境比较单一,但游戏任务形式却非常多样化。游戏中你要在令人窒息的气氛中前进,随时面临被杀死的危险。游戏任务依然是线性化展开的,整个进程会被系统自动记录下来。

## 看似拙劣的战斗车辆

VFA 增加了一些在《丛林之狐》中所没有的新武器,比如 M14(带有光学瞄准镜)、斯特恩式冲锋枪(具有强大的火力,它常常在前面所说的单人模式中有出色的表现)、蝎子式自动手枪等等。同样,某些武器上可以装配刺刀,并且杀伤效果也很不错。总的来说,这些武器为游戏的武器库添色不少。同样在战役中也能看到一些新式车辆,但是这些机动车辆在游戏中的作用并不很明显,这和《战地 1942》(Battlefield 1942)有着本质的不同。



## 丛林与士兵

《丛林之狐》采用 Illusion Software 的 3D 引擎开发,游戏运行的时候,给玩家一种很强的立体感。这次制作 VFA, Pterodon 采用了加强的 Illusion Software 引擎,所以游戏的画面效果比过去有了一定的提高。画面远处的角色和风景看上去都相当的逼真。树叶在微风中轻轻飘舞,置身于一片茂密的丛林中,一幅迷人的热带景象就呈现在你面前。虽然游戏中的角色看起来有些死板,但是他们在说话的时候实现了口形和语音的同步,另外在搜索敌人的时候眼睛也会转动着观察四周。整个游戏看起来充满了生气,像角色支撑起倒下的树干,以及检查尸体这些动作都刻画得栩栩如生。

## 60 年代

游戏的音乐音效给人留下了深刻的印象,它们很好地烘托了游戏气氛。尤其其中穿插的 60 年代的摇滚乐,这在让你感觉热血沸腾的同时,又表现出了作品鲜明的时代特色。而战斗时期,静寂的场景和丛林的特殊音效也会让你的神经紧绷。当战斗在这静寂中瞬间触发时,武器的轰鸣和摇滚乐同时响起……刺激! ■(文/鬼舞者)







**俄**国首席游戏研发公司 Nival Interactive 在推出《巫师之怒》(Rage of Mages)、《恶魔岛》(Evil Islands)、《闪电战》(Blitzkrieg)、《苍穹霸主》(Etherlords) 等一系列产品之后名声大振,近期又推出奇幻风格回合制游戏《苍穹霸主 II》(Etherlords II,后文简称 EII)。通常续作总是给人“换汤不换药”的感觉,而眼下的 EII 则让人眼前一亮,在全新的探索领域中,完美融合了回合制战略与魔法牌战斗的特色,再加上曲折的情节和引人入胜的画面,大大超越了近年推出的同类作品。

### 灵气包容的领主世界

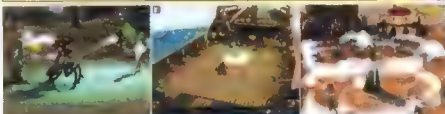
EII 的世界中有五种灵气,包括红色的浑沌灵气、蓝色的机动灵气、绿色的活力灵气与黑色的机械化灵气,而另有白色灵气则是集合所有在宇宙中所产生的强大灵气。各种有色灵气都是来自于白色灵气,不过,虽然白色灵气很强大却也难以捉摸,故少有领主或英雄使用。故事背景就设定在机动族、浑沌族、械化族与活力族——这四大种族所居住的灵气世界。这四个种族之间不断地战斗、争取灵气的控制及取得各式各样的魔法来增强自己的力量。每一种族具有独特的专用灵气,并有着象征性的颜色——比如黑色的械化族依靠着半活体半机械的生物;绿色的活力族则依赖具有魔法能力的昆虫来进行战斗。EII 中每一种族都拥有主要英雄人物,取代以往四位领导各自种族的角色,因此更能有效地认定作战角色,靠着镜头渐移拉近到主角身上,强调出一种更身临其境的氛围。

### 英雄的足迹

EII 与一代最大的不同,就是玩家将只能控制一名英雄,这游戏感觉更像《暗黑破坏神》(Diablo)。你将走遍地图寻找任务线索,与各式各样的人物相遇,还会找到散布各地的资源,并利用取得的资源购买更多强大的魔法牌,而这就是你赖以战斗的最大本钱。在冒险途中你会遇到在各方游荡的怪兽和人物。怪兽是很好的经验点来源,而 NPC 们则会指派任务目标让你设法完成。这些目标在故事线的串联下顺序发展。每个任务都有一条主线以及众多的支线目标,是否都完成任务关系到最终获得报酬的多少。此外,一代中受到诸多玩家抱怨的,英雄无法将经验值带往下一任务的缺点在此得到了修正,现在你可以真正体验到贯穿游戏始终的英雄成长历程。

### 魔法牌回合策略角色扮演

EII 中引进了奇幻的角色扮演元素。物品栏系统让玩家扮演的英雄可以与游戏中的 NPC 进行互动,还有冒险日志记录着玩家从进入世界第一天开始遇到的各种人和事物。游戏中共有五场战役剧情让玩家分别扮演四个不同种族的英雄,发掘浩瀚广大的灵气世界。“这些都是玩家们最渴望的改变”,游戏制作人 Yemelyanenko 解释说,“你将不再是没有主体性的控制者。你就在游戏之中。”EII 对于魔法牌游戏概念所提供的多样性和深度确保了战斗的新颖度,让玩家不论是为了收集魔法牌的狂热、回合制策略游戏的偏爱、还是角色扮演的深度,都可以在这款游戏里找到属于自己的乐趣。



### 随机与圆桌

EII 在多人联机功能中新增两种模式——随机模式与圆桌模式。随机模式提供决斗玩家随机的咒术、生物、与神器,而圆桌模式则是可让多达八位玩家相互对决并开火彼此。不论是原有的决斗模式或是新增的圆桌与随机模式,官网上都提供了实时更新的高分排行榜,这里有来自世界各地好手的光荣战绩。■(文/终极无间)



SONALYSTS  
COMBAT SIMULATIONSDANGEROUS  
WATERS

## 危险水域

当

高科技“模拟战争”游戏玩家们有所耳闻，现代海战游戏真的成了市场上万人瞩目的焦点。一个漫长的身影不久将离开一

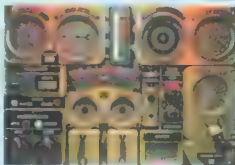
危险水域让我们大显身手。

文/Crazy Ivan

## 两栖狂海

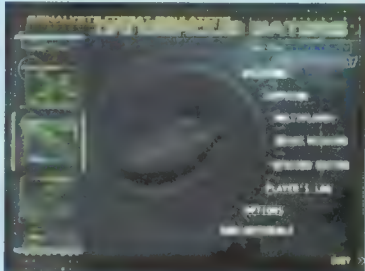
Sonolysts 公司为美国海军研制训练设备已有 30 年历史，冷战结束后才向娱乐市场扩张，与 EA 合作的成果就是颇受好评的《688(I)深海猎鲨》、《舰队指挥》和《潜艇指挥》，此后三年的沉寂使他们几乎被人遗忘，其实原班人马并没闲着，蓄势待发的《危险水域》将再次证明其专业实力。

新作中汇集了 17 个国家的海军力量及 270 多种分布在水面、水下和空中的作战平台。其中可供玩家操纵的有美国佩里级导弹护卫舰、MH-60R “海鹰”直升机、P-3C “猎户座”远程巡逻机、海狼级和 688(I)攻击型核潜艇，以及俄制阿库拉级攻击型核潜艇、基洛级常规潜艇。这也是与同类作品最大的差别，玩家要面对四类风格迥异的先进装备，从水下“幽灵”到海面“蛟龙”，从直升机到固定翼飞机，鲜明的多样性无疑是其最具吸引力的卖点。

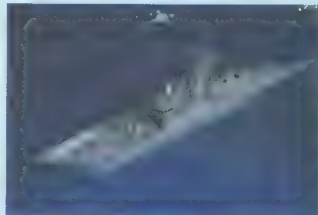


## 模拟四海

浩瀚海洋一直都是大国角力的舞台，此次唱主角的则是美国、俄罗斯和中国三强，在两大既定战役中，随着国际形势、作战地域、任务目标、交战规则等条件的动态变化，各方之间的关系也可能随时改变，选择合作或对抗，采用何种战术手段都会直接影响战事的后续发展。而快速任务生成器还能提供 19 个类型的单一任务，包括对舰对岸攻击、反潜与抗反潜、护航与拦截、布雷与扫雷、搜索与救援、运送特种部队等，涵盖了现代海战的方方面面。强劲的 3D 引擎不仅塑造了精细逼真的装备外观和光影效果，也表现出复杂的海洋环境及流体力学特性，风浪洋流对船只航行或武器发射的影响不可忽视，而两船靠近时则可当心伯努利效应会让你来个硬碰硬的“亲密接触”噢。



## 潜潜之争



如果你在前述旧作中已经游刃有余，那么对于模拟和策略相结合的界面不会陌生，海战发烧友很快就会沉浸在控制室、声纳站、火控台等子系统之间乐此不疲。利用多种传感器及时侦测和正确辨识目标仍为关键，否则不是被

敌方先发制人，就是误击友军或中立船只。而真实性和可玩性的巧妙平衡也让新手大可抛开冗长的操作指南，打开 AutoCrew 选项把诸如目标运动分析这类繁琐的过程交给 AI 完成，根据综合信息直接在指挥层面上下达命令，考验的就是反应速度和运气能力。你不仅可以指挥潜艇、水面舰艇、驱逐舰、机长等不同角色，通过多站位(Multi-Station)联网模式还能几个人在同一平台七分工合作，跟另一组玩家展开对战。试想当号称“大洋黑洞”的基洛级潜艇与护卫舰加直升机的反潜组合斗智斗勇时，个中的刺激与乐趣不正是玩家们所追求的吗？



按惯例，游戏中自然少不了任务编辑器和开放 MOD 支持，高手们不愁没有发挥的余地。此外 Sonolysts 还计划将航母、驱逐舰、战斗机等加入续作，不断扩展这个自主品牌的战事模拟系列，能力究竟还要看玩家们和市场的反应了。





# WARHAMMER 40,000 战锤40000:战争黎明 DAWN OF WAR

## 攻心为上



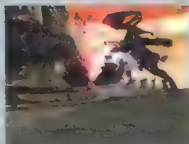
指挥官的作用在游戏中被明显强化了,当他们带领部队进行战斗的时候,身边部队的士气便会得到大幅度提升,并且他在近距离作战中所表现出来的坚韧和力量也会对部队的行动产生很大的影响。“消灭一个部队并没有太多的乐趣。”Jay Wilson 解释说,

“我们要避免桌面游戏中部队由于士气低落而导致的黑白分明的溃灭。在《战争黎明》中,遭受重创的部队行动效率将会非常低,他们的攻击准确性和近战能力都将变得非常糟糕。当然,尽管他们行动受限,但是还有逃跑的机会。如果命令他们远离敌人,他们会以超乎寻常的速度逃离战场,因为恐惧已经成为了他们的加速剂。”在《战争黎明》中,玩家的目标并不是要直接消灭敌人,而是要削弱敌人的力量,迫使他们不断后退,从而完成自己的任务。

## 歼敌只是手段,任务才是目的

通常,在 RTS 游戏中,玩家的最终目的就是摧毁敌人的基地并且将敌人完全消灭,而在《战争黎明》中,玩家的行动自始至终都是与完成各种任务相结合的,敌人的基地并不是最终目的。当然,如同其他的 RTS 游戏一样,资源在《战争黎明》中也扮演着非常重要的角色,但在收集方面却有所不同,玩家只需占领一些战略点,便可获得相应数量的资源。另外,在玩家完成了某些特定的任务之后,最高将军将对玩家的出色表现予以嘉奖,使玩家有机会得到超级精英部队,获得意外的惊喜。

目前,《战争黎明》正在紧张的开发制作中,Relic Entertainment 从 Games Workshop 那里所获得的承诺意味着他们能够充分发挥自己的想象力,在 RTS 游戏环境中以全新的方式来展现“战锤 40000”的世界。■(文/Oscar)



随着 Relic Entertainment 开发制作即时战略游戏《家园》(Homeworld)取得成功,这家公司开发 RTS 作品的实力在业界得到了一致肯定。由此,Games Workshop 将基于“战锤 40000”世界最新即时战略游戏《战锤 40000:战争黎明》(Warhammer 40,000: Dawn of War, 后文简称《战争黎明》)的开发工作交给了 Relic Entertainment。游戏首席设计师 Jay Wilson 在谈到接手这款游戏之初的情形时说:“我们这些人大都是《战锤 40000》的忠实玩家。当得知 Games Workshop 准备让我们制作一款“战锤 40000”背景的游戏时,我们既惊讶又兴奋。于是我们立即坐下来,讨论出很多有关游戏的想法。”

## 打破“战锤 40000”游戏的束缚



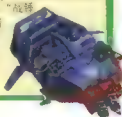
在欧美地区,“战锤”(Warhammer)系列是堪与“龙与地下城”系列相媲美的主流桌面角色扮演游戏(Table-top RPG),而本次 Relic Entertainment 正在制作的《战争黎明》则是按照设计师对以往“战锤 40000”世界观的理解来创作,游戏将有相当的独创之处。对此,Jay Wilson 解释说“起初,我们根据桌面游戏的特点提出了很多设想,但是都被 Games Workshop 否定了。他们认为我们应该创造一款基于“战锤 40000”世界的游戏,而不是简单的《战锤 40000》游戏的延展。因此,我们的工作不要被桌面游戏的特点和规则所束缚。他们给予了我們很多创新的自由空间,允许我们做一些真正让人感到有趣的事情。”

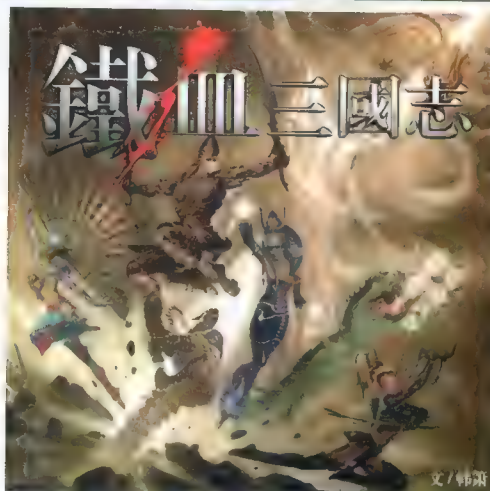
## 决定战斗胜负的白刃战

《战争黎明》中,按照“战锤 40000”的背景设定,各种部队既可以使用远程武器作战,也可以使用近身武器进行搏斗。不过,战斗的胜负最终还是要取决于激烈的近身白刃战。这种近乎于疯狂近战的感受在 RTS 游戏中还是前所未有的,而这种特点也使得《战争黎明》与其他同类游戏相比在战术运用方面有明显的区分。

附

在《战争黎明》中,Games Workshop 使用了一个非常有趣的设定来描述游戏,让玩家知道自己在游戏中的“战锤”单位是如何进行战斗的。在《战争黎明》中,玩家可以使用“战锤 40000”游戏中的各种单位进行战斗。游戏中的单位可以分为三类:步兵、骑兵和飞行单位。步兵单位是游戏中的主要单位,它们可以使用各种武器进行战斗。骑兵单位是游戏中的快速单位,它们可以使用各种武器进行战斗。飞行单位是游戏中的空中单位,它们可以使用各种武器进行战斗。游戏中的单位可以分为三类:步兵、骑兵和飞行单位。步兵单位是游戏中的主要单位,它们可以使用各种武器进行战斗。骑兵单位是游戏中的快速单位,它们可以使用各种武器进行战斗。飞行单位是游戏中的空中单位,它们可以使用各种武器进行战斗。





文/韩霖

——国百年争霸，烽烟不断，时势呼唤英雄，儿——多年少英雄，立志成就纵横乱世的大业

呼尔翰，自小生活在蒙古草原上的战士，呼卓郎族长老的儿子。他天生神力，十二岁时即可单手曳牛尾而止其步；十六岁便能凭一杆大斧轻松打败部族中所有勇士。族中视他为战神转世，长老们也格外器重。在二十岁的那年，他遇到了平生第一败。

然而，在二十岁的时候，呼尔翰遇到了平生第一败。

同往常一样，他骑着马在草原上巡视着部族领地，远方一个白衣蒙甲少年策马而来。

“来人止步！这是呼卓郎族领地！”呼尔翰大喝，同时提斧在手。

“在下身负重任，从贵处借过，多有得罪。”少年拱手朗声说道，同时马未停步，从呼尔翰身边疾冲而过。



呼尔翰大怒，自尊心极强的他，不愿背后偷袭，亦不肯就此放过对方，急追不舍。见呼尔翰不依不饶，少年只得拔马调枪：“好个草原男儿，我接你三斧。”

“哟！”互相试探性的第一击旗鼓相当，双方均对手生出英雄相惜之感。

一击不成，再来二击，两人都无保留，全力一战，坐骑悲嘶，马蹄腾空，各自震退。

“啊——哈！破山斩！”呼尔翰二击不利并不气馁，一催坐骑，高呼一声，大斧划出弧线，带着尖锐的破空声，横斩向少年的腰部。

“这是最后一斧——”少年长啸一声，从马背上翻身而起，直跃空中，“龙，星，陨！”少年的长枪恍若蛟龙，从空中向呼尔翰直扑下来，枪尖如梨花吐蕊，在呼尔翰身前炸开。

“这，这怎么可能？！”枪花漫卷过来，呼尔翰犹如身浸水银，遍体冰凉，呼吸困难，他只能闭住双眼，一时间觉得天旋地转。等他睁开双眼，发现自己坐在地上，大斧也躺在一旁，白衣少年正笑着看他。

“世上竟还有这样的强者……”呼尔翰盯着少年，喃喃的说

“这位兄弟，多有得罪。他日你若远赴中原，可来常山找我，敝姓赵，名云，字子龙。在下确是有要事在身，今日得罪之处，日后赵云若能重返贵部，必当补报。告辞！”赵云一抱拳拱手后，扬鞭绝尘而去。

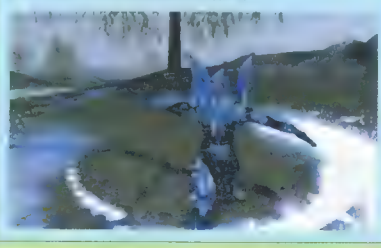
望着远去的胜利者，呼尔翰暗下决心，勤加修炼，再战以立武者尊严。是夜，呼尔翰在包袱中留书一封，没有惊动任何人，悄然离开了大草原，带着心爱的马驹远赴中原。



## 角色篇

作为《铁血三国志》主角人物之一的呼尔翰，是一个猛将型战士，天生神力，豪爽真率。除了他以外，游戏还提供另外两种类型的角色供选择：一个是均衡型的武将，一个是智慧型武将，并可以选择男女两种性别，以及脸型、发型、发色，三种外形特色的自由组合。三个主角类型各具突出特点：猛将型擅长近战格斗，战技以贴身为主，没有谋略和法术技能；均衡型武将可使弓箭，远近皆可，拥有谋略技能，战技以远攻略为主；智慧型武将擅长法术，远距离、大范围冰火两系的法术是主要杀敌手段，相比前两者，智慧型武将更适合作为一个队伍的领袖。

三大主角除了在技能方面有一定的差异外，在武器装备上也多有不同：猛将型可使大斧、长枪、大刀一类的重武器；均衡型则可使用弓箭、佩剑一类的轻武器；智慧型多手持羽扇一类的生活动具（狂汗……）。值得一提的是，游戏中还设计了很多不同类型的套装，从头到脚都是一个品牌，每个主角类型都有若干套可用。







## 武将

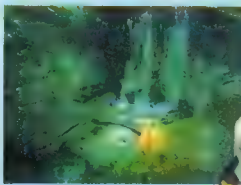
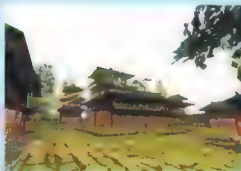
好男儿，生当鼎食死封侯，《铁血三国志》为每一个参与其中的玩家提供了实现英雄梦的机会。你不仅可以融入历史，纵横三国，还可以有机会扮演曾经叱咤风云的历史英雄。这就是《铁血三国志》不同于其他三国网络游戏，并引以为豪的“武将冠名系统”。该系统和游戏任务、家族、装备、技能等系统紧密结合在一起，允许玩家通过任务或者家族的某些过程获得扮演游戏中NPC的机会。这些NPC就是三国历史上的众位名宿。比如白马银枪的赵云、美髯红脸的关羽、黑面赤心的张飞、足智多谋的诸葛亮……冠名武将还拥有其独一无二的一套装备，仅仅只有在获得该武将冠名之时，玩家才可拥有那套传说中的神器。



## 国家篇

为了重演历史和创造玩家自己的故事，游戏中还有一个宏观的任务系统。在游戏开始，选择好你要扮演的角色人物之后，玩家还需要选择成为三国——魏、蜀、吴——其中一国的势力所属。和史实一样，三国势力是互相对立的，玩家不能扮演三国的君主（三国的君主将由系统扮演），也不能自己成立新的国家。玩家需要为自己所选择的国家鞠躬尽瘁，通过努力成为国家的文官武将，促进祖国强大昌盛。虽然不能兼抱加身，但是封侯拜将，官至一品，亦将是一份难得的荣誉。

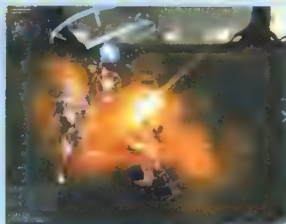
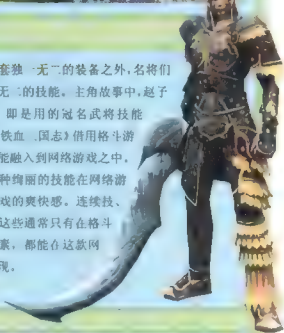
国家与国家之间常会有大规模的战争，君主还时常下达一些难度很大的指令让属下武将去完成，甚至包括杀入他国皇宫抢夺玉玺（MISSION IMPOSSIBLE！）。玩家需要一路斩将夺城，直冲敌国腹地，必有万夫不挡之勇，方能有所作为。



## 武将



除了拥有一套独一无二的装备之外，名将们还拥有一套独一无二的技能。主角故事中，赵子龙大败呼儿哈，即是用的冠名武将技能“龙·星·陨”。《铁血三国志》借用格斗游戏的特点，把技能融入到网络游戏之中。玩家可以通过各种绚丽的技能在网络游戏中体验格斗游戏的爽快感。连续技、必杀技、组合技，这些通常只有在格斗游戏里常见的元素，都能在这款网络游戏中得到体现。



## 任务

三国各地游荡的大小NPC们，他们的任务就是给你找任务，或者给达到一定条件的玩家们颁发奖励。比如：在新手村内不时会有一对夫妇跑来，到处主动找人对话，自称自己的儿子在这里训练，并询问玩家有没有见过他们的儿子（他们的儿子不会是长期泡网吧不回家的坏孩子吧，哈哈）。有意思的是，有些任务还会以游戏中某个国家所属的玩家名称称呼发出任务奖励。玩家在游戏中很可能看到这样的系统公告：某某（玩家名字）官员巡视到了某地，派发纹银若干，恩泽民众，让每一个玩家都能体会到游戏中中层相扣的互动性。■





# 侠义道

公测版全写真

七经九脉 内观玄机

由

成都梦工厂推出的一款中国武侠角色扮演游戏。经过4个月的研发，这款游戏已经进入了公测阶段。这款游戏不仅是一款角色扮演游戏，更是一款具有中国特色的武侠游戏。在游戏中，玩家将扮演一名江湖侠客，体验一段充满传奇色彩的人生旅程。游戏的背景设定在一个虚构的武侠世界，玩家将在这里结识各种江湖人物，完成各种任务，提升自己的武艺和声望。游戏的画面采用了中国传统的工笔画风格，色彩鲜艳，线条流畅，给人一种强烈的视觉冲击力。游戏的玩法也非常丰富，除了传统的角色扮演外，还有各种江湖绝技、门派争斗、装备收集等元素，让玩家在游戏中体验到真正的江湖生活。

众所周知，中国人习武健身讲究由内而外，以内养外，所以从中医理论中衍生出了“内功”一说。修习内功可以使得武功招式的威力更加巨大，在武侠小说中经常会看到运功冲脉、冲脉、任脉等招式，充分体现了中国功夫的深厚，但在游戏中，却很少能真正体验到内功走气的内观设定，毕竟这是相当复杂的。不过，这些玩家们渴求已久的内功系统，终于将在《侠义道》中实现。

游戏中共加入了九经体系，分别是：阳跷脉、阳维脉、阴跷脉、阴维脉、冲脉、带脉、任脉、督脉、任脉。在这九条经脉上，分布着200多个穴位，每个穴位打通后，均可以激发一定的特殊能力，例如：增加生命最大值、增加内力最大值、增加体力最大值、增加





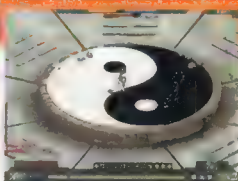
## 绝杀、阿灵、绝杀

每个游戏都有其自身的特色和值得体验之处,而越是细节的内容,越不容易被人发现。在《侠义道》中,有很多独特的细节之处,体现着这个复杂江湖的人文特色和游戏乐趣。

例如,在唐门排行榜的对面,增加了托付追杀的 NPC 与追杀榜单,玩家可以开出 10000 以上的银两作为悬赏金额,并提交被追杀者名单,向全服务器玩家发布通知。所有的玩家都可以在追杀榜单中看见被追杀者的名字与悬赏金额。如果有玩家将榜单上的被追杀对象杀死,便可得到这一笔悬赏金。当被追杀对象被杀时,会随机扣去 5%~10% 的实战经验。

其次在公测版中,每个门派都会有一个闭关修炼的场所,少林(85,8)、武当(3,103)、峨眉(3,123)、唐门(96,35)、魔教(101,8),在这里心法的熟练度会翻倍增加,但每次进入都要花费 10000 银两。

游戏中还设置了特别的“杀阵”系统,当玩家持续杀死 9 个怪物后,对第 10 个怪物可以形成一击必杀。杀阵过程中,屏幕上方会出现“杀阵”字样,当杀阵亮起,就意味着你可以



有一次秒杀怪物的机会。当然,第 10 个怪物不能跨越场景,对于玩家和 BOSS,杀阵无效。在此系统下,玩家不但可以有效提高练级效率,还可自行寻找许多杀阵组合,以提高游戏的趣味性。

新版《侠义道》中怪物掉落物品将增加带有附加属性的特殊武器装备,其中可能会带有的属性包括:增加外功、增加内功、增加防御、增加身法、增加生命上限、增加内力上限、增加体力上限、增加生命回复量、增加内力回复量、增加体力回复量、增加杀气、增加气运、增加悟性、悟性在增加装备每秒钟、法熟练度增长的数量、每件装备最多可增加 5 种随机属性。

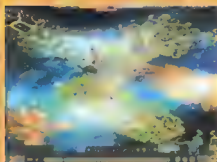
《侠义道》新增的在线帮助系统——侠义宝盒,会在玩家提升一级时都在线提示,当前级别的提示,玩家在时刻都很清楚当前应该怎么做,并适合装备什么武器装备,这是绝大多数玩家的要求增加的功能。

## 幻梦空间 寻梦之旅

为了给各路大侠们一个挑战自我的机会,《侠义道》世界中还增加了一处神秘所在——幻梦空间(入口位置在中原区(8,232))。这里有超强的怪物,和上古神话中出现的神兽,没有人知道它到底有多深,它就像一个无尽的循环,闯过幻梦空间或击败这些神兽,均会获得大量的奖励。

只有 30 级以上的玩家才可进入幻梦空间。这里每十层为一循环,玩家必须一口气闯到十层之后的中转站,领取奖励后,才算结束。若在中途死亡回城或实力不济自动退出,在下次重闯时,还要从第一层开始打起。如玩家闯过十层,也领取了奖励后,在下次闯关或下一循环死亡时,可由上次获得奖励的中转站开始,而不需要从头来过。

在每一层中,玩家必须击败该层内的 10 只怪物,才能由出入口进入下一层。幻梦中除神兽 Boss 外,所有怪物都没有经验和金钱,但在中转站时,玩家可获得大量奖励物品及数十万计的金钱与经验。每一层均有退出点,只要与该层的 NPC 对话并确认后即可退出幻梦空间。



### 结束语

《侠义道》有一个设定很有趣,就是,一游者身亡,不用重新注册进入游戏,而玩家有网络登录权限的玩家,可以登录。这个设定,显示了梦工厂的大气。在公测开始后,游客退出游戏后将激活账号注册页面,玩家可以方便地注册账号,保留下自己在游戏中的数据。此设定,值得其他网游学习。







这是一款属于男人的游戏。什么是男人？请不要误会，这与PLAYBOY毫无关系。在休闲杂志上，男人是一种背负着责任，不想去担负的逃兵；在军事杂志上，男人是守护者的代名词；在儿童杂志上，男人是父亲，是叔叔，是关心和爱护；在女性杂志上，男人是混账（汗）。那么在游戏中，男人是什么，什么才是男人的游戏？这个问题，只有玩家亲自在《英雄王座》中找寻答案。《英雄王座》没有标榜自己的成人，因为成人这个词已经变质，也没有标榜自己成熟，因为游戏的成熟要体现在玩家身上。《英雄王座》的梦想是有一群成熟且懂得理解男人含义的玩家。

### 3D的世界从音效开始

《英雄王座》是新一代3DRPG引擎与3D EAX声卡完美结合的游戏。高山深谷的迷雾，原始丛林的阴暗，透过厚实森林的微弱阳光，以及在你耳畔时常听到的细碎声响，露水滴落在铠甲上的冰冷，小虫爬过树叶的嘈杂……每一个场景中的特效，都注重以音响效果和背景相融合，声音从四面八方而来，将你包裹在这个生意盎然的世界中，即使闭上眼，你也可以感觉到洞窟跳动的火焰，丛林中有野兽徘徊，地底深处不时还传来武器与骨骼撞击的闷响。精细流畅的3D画面，轻盈飘忽的背景音效，灵动的光与影，带你进入这个魔幻世界。

《英雄王座》充分表现了战斗的力度，武器挥斩时迸现的光彩，破风之声，劈开敌人铠甲的震耳低音，无限增强了游戏中战斗的快感与力度。根据音源位置和地图的不同，风格各异的背景音乐及声效在你身边环绕，让你完全置身于游戏的奇幻世界。如若你在游戏中听到某个方位传来的声音，请不要怀疑，那是完全真实的3D音源。

### 这里的宝藏取之不尽

游戏的特点之一就是独特的无限物品系统。让你在网络游戏中找到《暗黑破坏神》的感觉，创新的随机属性系统，为每一种掉落物品赋予了随机属性，不但同样的装备属性千差万别，随着武器等级的不同，外观上也有不同的光效，装备的随机属性在战斗中起到了主导的作用，武器装备的固定属性就有16种之多，随机属性中又分成基本属性提升、元素属性、状态攻击等等，每一类都有多达10余种，创造出可以和《暗黑破坏神》媲美的装备系统。物品不但可以升级提高品质，升级过程中还有可能出现新的属性，而且物品还可以组合制造新的物品。

### 多样的任务多样的发展线路



《英雄王座》的任务内容多达500多项，任务分作单人任务和组合任务、互动性任务，也就是说，你在游戏中，再也不会无所事事，各种任务将满足你的需要。

游戏中的职业及分支众多，同一系列职业也可有不同的发展方向，各方向都有独特的技能和基本属性分配方案，即使路径线致的职业，人物所选的派系不同，玩法也不会同。单战士一个系列的职业，就提供了6人类的武器与技能发展方向，并且创造了4种转职分支，其余的弓箭手、圣职者、法师系也都有自己相应的武器系统和转职系统。

### 是怪物还是智慧生物？



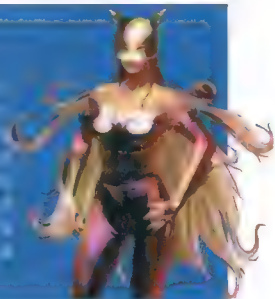
游戏中的怪物AI与任务系统结合，可以说是如知心的设定。《英雄王座》中的怪物相当聪明，你别想轻轻松松的引它们上钩，更别想牵着它们的鼻子走，这里的怪物可以相互交流并决定是否行动，不会单纯无知碰到玩家就盲目袭击，而是依照自己的体能，或是呼叫伙伴或是组队攻击玩家。怪物群中有英雄级怪物领袖来控制其他怪物并指挥集团，在大型战斗中随着玩家的战略采取不同的反映和对策。面对如此强敌，给玩家在操作与技巧上提供了很大的空间。



顶着MU升级版的众多舆论压力，《英雄王座》正在用自己的实力取得玩家的共识，曾经的高额排名并不能代表什么，《英雄王座》的路程从进入中国大陆那天开始，既然是男人的游戏，那么对玩家的责任将是《英雄王座》的第一步，这里揭小答案之一，男人的游戏，首先就是责任，但这并不是全部答案，剩下的，需要你进入游戏去探索。2004年8月10日，《英雄王座》内部责任测试！

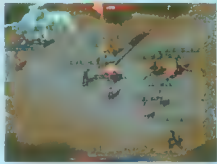


号



### 碧雪情天与古代武侠世界

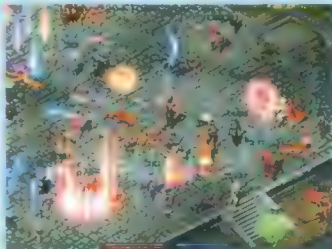
一般来说,网络游戏都不注重剧情,但是《碧雪情天 ONLINE》却给我们描述了一个感人至深的故事,动荡的隋朝后期,楚都与寒冰雪最终得以结合,其间发生了很多曲折故事,寒冰雪为了与心爱的白头偕老,宁愿牺牲自己的生命……



游戏风格古朴典雅,游戏画面采用国内少见的欧式写实风格,并辅以日夜变化、风雨雷电,给玩家一个真实的古代风情画卷。游戏的背景音乐也十分幽雅动听,在网络游戏中可谓独树一帜。

### 千奇百怪的变身系统

这是一个非常好玩的设定,玩家可以通过特殊道具——变身符,变成游戏中任何怪物的样子,甚至还能变成一棵树、一堆矿石……当你在草丛中发现了一头凶猛的怪物,说不准那是另一个玩家变的!



### 最佳视觉优势网络装备

游戏操作是典型的“鼠走天下”,即使没有任何游戏经验的玩家都能轻松上手。游戏还提供了非常全面的快捷键,甚至在特别强调手感的动作游戏中才能见到的键盘控制移动方向,可以想见游戏的制作有多么强调游戏的手感。实际测试的情况,也验证了这一点,游戏的手感非常好,连角色的移动,都有自动寻路辅助。

游戏中的物品装备非常丰富,有几十大类,上千品种。有普通装备、极品装备,还有打造获得的特殊装备。武器可以通过合成宝石来提升属性,而且可以无限次升级,想起来就让人心动!



### 独树一帜的团队模式

组队功能在网络游戏中是必不可少的,但在《碧雪情天 Online》却有不同,它设计的是一种独特的职业加成组队模式,每一种职业的角色都可以加强队伍的战力。比如:刀客可以加强全队的攻击力,而僧人则可以强化全队的防御力,让队友们都享受一下“金刚不坏身”的感觉,剑客 MM 还能提升全队的精力恢复速度,由此产生丰富的战术变化,只有亲身体验才能知晓。



### 不断成长的碧雪世界

《碧雪情天 online》中也拥有宠物功能,但与一般游戏不同,在游戏中宠物不再只依附于玩家,被玩家“宠”着,而是可以帮助打怪,并且会主动帮主人提升经验。特别是当主人休息的时候,它还会不知疲倦地战斗,堪称优质仆人哦!

《碧雪情天 online》依托国人自行开发的优势,以及创意无限雄厚的技术背景,承诺在公开测试之后相当长的时间内保持每周都有新内容的更新,让游戏不断有新鲜感。由于篇幅所限,不能详述,还是让我们一起进入《碧雪情天 online》,去体验游戏的乐趣吧! ■







### 第二战

“那是一场触目惊心的惨烈大战，被贪婪与野心所征服的昔日勇士在毫无先兆的情况下，突然向繁荣的莱蒂尼斯人举进攻：被夺回船上的杀戮者那些昔日曾经誓死守护的弱小平民，一度美好的家园在铁蹄的践踏与嗜血的残杀中沦为废墟……”正又离奇的战士们在莱城早秋的带领下，面对刀与千夫的围困，保卫莱城——正义者唯一残留的家园，英雄之血开始流淌不息……”这是女神忠诚的神使里旁布残留的记忆。

远古时期的莱蒂尼斯大陆曾经在六神的守护下建造出惊世的繁荣，但终有一日，六神的和谐发生了巨变，六神之战的浩劫一度让无数的人民流离失所，魔族的入侵又将世人的灾难带给世人，但在女神凯西的祝福下，人们并未放弃寻找昔日文明的希望，千百年来，莱蒂尼斯始终作为人类文明的中心之地被无数勇士浴血守护，强者入土的规则也从未改变。



### 第三战

这场筛选最强联盟的战斗，并非倒戈相向或自相残杀，因此，失败者不会受到惩罚。攻城战中为群雄所争夺的便是莱蒂尼斯皇宫内城，内城位于莱城以西，呈方形结构。中央大厅放置着象征权利的莱蒂尼斯守护之石，在大厅的东南西北四方分别坐落着4个守护祭坛：火焰祭坛，拥有火的力量，红魔皇神在此可以得到10%的攻击加强，而蓝魔皇神则会受到10%的攻击削弱；水之祭坛刚好与火焰祭坛相生相克；雾之祭坛是最深奥神秘的，所有进入祭坛的角色都将爆发出比平日高出10%的攻击伤害；平凡祭坛没有特殊魔力，是六神之战前莱城以及附属之地的居民用以参拜神灵和祭典的场所。

四人祭坛终日守护着神秘而高尚的中央大厅，任何企图进入中央大厅的人都必须打开一个祭坛之门，而打开祭坛之门的唯一办法便是通过武力击碎祭坛内的守护之石，在选择进入任意祭坛之前，英雄们必须集中于传送大厅，从莱蒂尼斯西门通过，就可以进入传送大厅，大厅内建有可以移动到4个祭坛的移动石碑，玩家通过点击相应的石碑来选择进入任意祭坛。只有在规定的时间内，皇族成员才被允许邀请平民进入传送大厅，一旦战争爆发，除了皇族成员外，内城将被关闭（莱蒂尼斯城管理NPC可以规定非战争期间的内城出入时间）。

### 第四战

战争开始，攻城一方先要移动到持有守护石的房间，但守护石的位置是随机的，这将由城主（行会长）给出的数字决定。攻城方首先面对的是5个房间，每个房间有两道门，门上都有对应的数字，在战争开始时，城主会在10、20、30中选择1个数字，攻城的一方若找到的门与数字之和正好达到规定数字，则会进入有守护石的那个房间，如果找到的门之和超过规定数字，就会随机移动到5个房间中的一个，基数也会变成0，要重新开始寻找门。

为了避免在战争期间攻守双方无休止的磨战，每次攻城战限时120分钟。攻城方在固定攻城时间之前，可以由行会长向登记所职员申请宣战；不属于守城方或者攻城方的中立行会，不能攻击和拥有守护石。最终打破莱蒂尼斯守护之石的角色所属行会，必须坚持到规定攻城时间结束，才可以完全拥有莱城控制权。莱蒂尼斯城易主之时所有的角色会强制回到自己的返回位置。在攻城战进行时的，攻守双方不可以接受新的会员或者让会员退出行会。

### 第五战

在攻城战开始之前由各个行会长向登记所职员提出申请，同时开战的行会个数不超过100个。申请攻城需要10万货币，攻城战进行中不可以申请进入攻城战。作为城主，可以在城内的商店中收取税金，税率范围是0%-50%，拥有莱蒂尼斯城的行会会员可以设定内城为返回的位置。

通过以上介绍，相信玩家已经对即将开放的攻城战版本初窥端倪，自古以来，能够真正称雄乱世、君临天下的王者无不是智勇双全的英雄豪杰，凯旋的攻城之战给每一位胸怀抱负的玩家展示才华的空间和机会，激情演绎、群雄逐鹿尽在《凯旋——君临天下》。■





## 密传内测报告一：游戏就是爽快

文/网先队·风声边界

内测第二天盛大内测，3000网游开始公测

邂

## 第一印象 清爽美腻

初进游戏，感觉略微有点失望，耳畔的音乐似乎不是以前听过的，仔细聆听，却浮现出一股淡淡哀伤的感觉。创建人物时可以自由的搭配发型和面部表情，八种职业参照印度密宗的八部天龙命名，我选择了罗刹族，不为什么，只为MM漂亮。

正式游戏了，刚从A3退役的我一下子摸不着东南西北，虽然人家有提供新手教学，但我还是习惯自己摸索。鼠标轻轻一点，人物立即飞奔出去，脚步轻快的令人惊讶，看多了其他游戏慢慢吞吞的走路，也深知某些不良游戏商为了榨取玩家的金钱而让大部分时间浪费在了走路。很明显，《密传》的制作组并没有这种打算，轻盈的脚步绝对给予玩家“爽快”的感觉，是啊，这才叫跑步啊！

人物场景的精细自不待言，游戏的操作界面也很简洁，按TAB可以把所有的框框都隐藏掉。整个游戏的色调给人感觉很清爽，丝毫没有欧美游戏的那种压抑灰暗的色彩。此时的游戏时间已经是傍晚时分，看着夕阳斜照，圆月升起，天空繁星初现，感觉真是美极了。



## 初次遇敌 痛击回击



出了城门，先抓了最低级的怪练手，人物的动作很流畅，一招一式都不乏美感，不多会儿就升级了。不过练过一阵后我发现，弓手

“嗖嗖”两箭就把远处敌人干掉了，而我却追着怪砍太累了，于是决定做个弓手。狠下心跑到商店将银子换成了一把低级弓，一看要求，居然要10级才能装备，而我才5级。不过想想前面那个弓手MM，等级也不高，她是怎么装上的？我试着往身上一套，居然真的可以拿起来，不过装备的效用却降低了50%。

这个发现让我欣喜若狂，以前玩游戏，高级装备一直是奋斗的动力，通常越高级的装备越漂亮越加气，可是不到等级就算有了也不能穿出去炫耀。装备的差异更让等级差别一目了然，由此引发的新手被欺负事件是不胜枚举。而《密传》终于打破了这个传统，只要你有钱，就能够从玩家和NPC手中买到高级装备穿。尽管等级的差异决定了装备性能的发展，但是经过比较后我发现，性能打了几折的高级装备依然要比合适的低级装备效用高。想象一下，不过10数级的你正穿着一套140级的装备在路上跑，那心里的感觉就不多提了。另外，玩家还可以从商店购买各种带有附加属性的宝石，与自己中意的装备放入祭坛内提炼，可获得带有此宝石附加属性的新装备。当然，如果提炼失败，只有宝石消失而不会影响到装备。

## 怪物对白 搞笑搞怪

不知不觉已经15级了，游戏的快捷键也大致都熟悉了，这时候才发现《密传》里的怪物，都有那么一些不对劲。越往高级的区域走，会说话的怪物就越多。当然，几个怪物“哼哼”几下倒没什么大不了的，但是突然一个怪物对着我大吼：“XXX，给我站住，你这个胆小鬼！”这把我吓得不轻，这算咋回事？我好好一个玩家居然被游戏里的怪物鄙视……接下去我又看到不时有怪物冒出一句：“哎，终于倒了，累！”“噢？有蚊子咬我……”之类的搞笑对白，这的确让枯燥的练功变得生动不少，一边看着令人捧腹的话语，一边还要忍着笑杀怪，这种经历实在少有。由此更令我佩服游戏制作公司，他们总能让我在感觉枯燥时发掘到一个又一个的游戏亮点。



## 好游戏！爽快！

准备改笔的时候，我又听见朋友在人声宣扬某网游深厚的世界观云云，不由的会心一笑，《密传》的世界观我也只是匆匆浏览了一遍，说实话，真正吸引玩家的并不是这些看不到摸不着的东西，吸引玩家的更多是游戏内在的东西。我毫不讳言我已经喜欢上了这个游戏，尽管目前还有种种的不足，但我相信在游戏真正推出时，将会更加完美。如果要我给《密传》一句评语，那就是“好游戏！爽快！”。



## 密传封面报告二:游戏净化心灵

文/网死队·清风而来

我

密傳



## 人物设计——印度神话与八部众

《密传》的世界里四个基本职业,每种职业又分男女两大种族,以印度佛教神话中的“八部众”为原型,设计出了以战士为发展方向的龙王和金娜罗族,以法师为发展方向的天王族和伽楼罗族,以格斗家为发展方向的夜叉族和香神族,以及以刺客为发展方向的修罗族和罗刹族。每个种族各具特色,单从造型上便一目了然,战士种族身材高大且威猛,刺客种族纤瘦而灵巧,格斗种族粗壮强悍,法师种族凸现优雅与飘逸。



玩家可以一个账号内建立3个角色,每个人物均有5种面部及发型供自由搭配,且不同种族所表现的行为也是风格各异,单从“坐下”这个姿态指令来说,战士及刺客型的坐相比较普通,而格斗家们则是半跪在地上,法师们与其说是坐不如说是飘在空中休憩。

## 画面反设计——美景与美景

万里蓝天飘着朵朵白云,落日斜阳撒下片片金光,枯树新枝交错繁衍,湖光山色点缀得生意盎然,真难想像这片曼陀罗高地上会处处隐藏着杀机,这就是《密传》的世界。不管是玩家所控制的人物还是NPC,在整体设计上都没有僵硬突兀的感觉,线条十分饱满,锦衣盔甲、铁器神兵,均是质感十足。在这美景如画,美人如玉的世界里,仅仅奔驰于高低起伏的山地间,便比那刀光剑影、叱咤江湖的紧张生活要好上百倍。

《密传》在操控方面非常体贴玩家,在视角上为玩家设计了第一人称视角或者第三人称追尾视角(F11)以及第三人称自由视角(F12),并可通过鼠标右键旋转,达到近乎360°的全方位观察。灵巧的快捷指令,自动锁敌、自动攻击、捡取物品,使玩家无须为习惯操控项目而费神,在战斗中更是方便简洁——只鼠标加两个手键便全部搞定。



## 角色、控制与技能——神而应有条件

在战斗中升级后可获得密轮点数,密轮分为力量、敏捷、体力和智慧,这相当于人物的属性,不同的职业有各自的密轮发展方向,比如法师当多加些智慧密轮,而战士则要以力量密轮为主。密轮点数的作用还不止于此,当累积到一定的密轮点数后可按祭司长换取更高的身份等级,以便学会更高的技能,并可以领导比自己身份低的人。

《密传》的技能分为攻击、防御和辅助三种,每种大类又可分为主动技能和被动技能,四个职业各有一套自己的技能体系,有的技能施放会被打断,有的需要特殊物品辅助才能使用,有的则在时间上受到限制。人物每升一级获得1点技能,当达到技能限定的级别后便可习得该技能,并可逐渐升级该技能,另外有些技能的习得是需要其他技能做铺垫的,如此一来,合理分配技能点才能使之成为玩家纵横驰骋的防身绝技。

## 怪物与任务——乐趣尽在冒险中

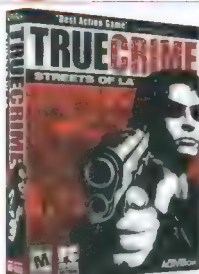
游戏中,我们所面对的怪物也相当活跃,当看到怪物喊出自己的名字时,你肯定会兴奋得大叫。NPC在这里将不再是简单的NPC,有的怪物会说很多很多话,好似新手指导。比如麦加魔这种怪物,会不断的提示你10级可以进行第一次转职,20级才能开始PK。

《密传》中的任务很丰富,而且有专门的任务栏给与玩家任务提示,完成任务可获得丰富的奖励,就拿新手任务来说,可以获得全部新手装备及数十瓶药水,可不要小看这些新手装备,它们可是强于商店的普通货,可以想像以后所完成的任务将会获得多么丰厚的奖品。

## 宝贝反其机——而情真

游戏中有传送点可以引领玩家到达各个地方,但我觉得如果在地图上附加玩家当时所处位置的名称,会更好的使玩家得到明确的信息。当人物被建筑及树木遮挡时,遮挡物没有透明处理,这在平时也就罢了,如果在危急时刻却会給玩家带来很大麻烦。此外,角色寻路能力较弱,经常被建筑甚至一块小石头绊住,而无法前进。至于在中文输入法下不能使用快捷键的问题,相信只是暂时的BUG,公测必定会有所改进。

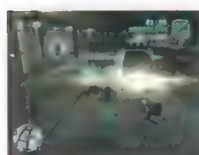
由于《密传》是以印度神话为背景,抛开了龙与地下城这种西方人的设定,整个游戏架构在东方人的神话基础上,显得亲切自然,使我们更容易融入这片密宗的神秘领域。游戏是纯真且正义的,在里面我们的心灵得到净化。■



# True Crime: Streets of LA

出品公司: Luxoflux/Activision  
国内发行: 育发  
发行版本: 英文版 4CD / WinALL  
游戏类型: 动作 (ACT)  
存储设备: DVD  
分辨率: DS3D  
多人游戏: 支持  
控制方式: 键盘 鼠标  
出版日期: 2004.5  
官方网站: www.truecrimemts.com

最低配置: PIII 800MHz/128MB  
32MB显存, 3.3GB硬盘  
推荐配置: PIV 2.4GHz/512MB, 128MB显存



游戏开发小组 Luxoflux 对于一些玩家来说可能比较陌生,他们曾经开发制作过《星球大战:毁灭》(Star Wars:Demolition)、《义务警员 VI》(Vigilante 8)和《史瑞克 II》(Shrek 2)等知名度不高的作品。不过,说到《真实犯罪:洛杉矶街头》(True Crime:Streets of LA,后文简称 TC),它可是令 Luxoflux 在事业上获得巨大成功的第一款力作。最初该作品出现在游戏机平台上,而在 Luxoflux 和 Activision 成功合并之后,他们又适时地推出了 PC 版的 TC。同游戏机版相比,PC 版 TC 的游戏内容并没有改变,只是在游戏性方面稍有增强,并在视觉效果方面进行了一些改进。游戏的总体感觉并没有我们想象中那么出色。

## 驾驶困难的极品飞车

与其他同类游戏一样,TC 的游戏操控也是通过键盘和鼠标的配合来完成。可是,或许是由于游戏设计的问题,TC 中的游戏操控并没有实现原先的设想。特别是在驾驶车辆飞驰的时候,出现的一些问题给新手玩家造



# 克隆 GTA

《True Crime: Streets of LA》

GTA 11 年来的完美之作,由育发和动视联合开发,育发制作,动视发行。作为一款动作游戏,它拥有极高的自由度,玩家可以自由探索洛杉矶,完成任务,收集证据,最终揭开真相。游戏画面精美,音效逼真,是一款非常值得一试的游戏。

成了一定的困难。很明显,游戏中的物理学设定与正常标准存在着一定的差距。在游戏中,车辆移动的速度非常快,令玩家极难控制,并且驾驶车辆的感觉也极为笨拙。只有当玩家花费一定的时间熟悉之后,才会产生熟能生巧的感觉。从总体上讲,TC 中的驾车感觉远不如《侠盗猎车手:罪恶都市》(Grand Theft Auto:Vice City,后文简称 VC)中那么自然。

或许游戏制作者不想让玩家简单地认为 TC 是 VC 的克隆版本,因此他们将游戏中驾驶车辆飞驰的部分制作得更像是一款对抗性赛车游戏。理论上,这种让 TC 中融入《午夜狂飙 II》(Midnight Club 2)赛车因素的想法是值得赞赏的,但是实际上,糟糕的车辆操控却将本应该是非常有趣的一个游戏特色,变成了需要玩家经过很长时间才能稍稍感受到的游戏乐趣。

## 蹒跚的视角设定

除了车辆控制之外,游戏中另一个让人感到不方便的地方就是视角镜头的设置。视角镜头转动不合理,使得游戏玩起来让人觉得非常头痛。特别是当游戏主人公 Nick 与敌人进行近战的时候,视角镜头不能随意移动,使得对付不断从四面出现的多个敌人成为了棘手的问题。此外,游戏中的建筑物和物体会对玩家的视角产

生影响,从而使得玩家在搏斗或是枪战中打倒敌人变得非常困难。

## 善恶有报,因果不同

尽管 TC 在游戏设定方面存在一些问题,但是游戏本身也具有一定的特色,尤其是在单人游戏方面能够带给玩家充足的游戏体验。比如,当玩家在游戏中作为警官行动的时候,可以有机会做自己喜欢任何事情。玩家的行动大部分都是由紧张激烈的枪战和汽车追逐组成,但是有的时候玩家也可以逮捕或者查看每一个路人。不过,玩家解决犯罪的方法很大程度上影响着玩家作为一个警察的声誉。使用过多的暴力手段和各种各样极端方法将增加消极的因果点数,最终导致一些令人不愉快的情况出现。而成为一个不良的警察则经常遭到同事的蔑视和唾弃。如果真的很做得太过分,那么整个 SWAT 小队就会出动对玩家进行追击。当然,玩家如果不想成为一个坏警察,那么就要坚持通过正确的方法来打击犯罪,从而得到积极的因果点数。玩家完成关键任

务的途径以及在大街上为人处事的方式将决定着故事的进程并且影响着故事的结局。虽然 TC 并不具有巨大跨越的开放式设计,但是这也足够使得游戏具有相当的乐趣了。

对于那些正在等待《侠盗猎车手:圣安地列斯》(Grand Theft Auto:San Andreas)的玩家来说,在 TC 中驾驶着汽车在洛杉矶的大街上飞驰也算是一种消遣了。不过,令人感到遗憾的是 TC 的游戏时间并不长,尽管游戏中有很多支线任务,但是游戏重玩的价值并不大。■(文/Oscar)





**记**得还是在好几年前,当时还没有铺天盖地的网络游戏,游戏商的主要产品是单机游戏,最大的发愁问题是盗版。有人提出一个靠网络来抑上盗版的大胆设想:电脑里安装的游戏软件必须不定时的联上游戏公司的服务器进行认证,以确认所安装的是正版软件。可是,在那个基本全民拨小猫上网的时代,这个计划显然是不现实的,为了一个正版认证,玩家要付出的网费可能比游戏售价还要高昂,没有人会去买这款游戏。所以,这种方式渐渐的也就没人提起。

最近,智冠推出了 N-RPG 理念,并发布了一款根据这个理念制作的游戏——《互动武侠》。笔者惊奇的发现,这款看似网络游戏,实质却是单机游戏的产品,就是多年前那个设想的实现。

## 何谓 N-RPG

何谓 N-RPG? 这 N-RPG 里的“RPG”大家都熟悉了,而新加上的这个前缀“N”是啥意思呢?根据它的发明者——智冠公司称,“N”有三个含义:第一是 NEW,表示其新;第二是 NEXT,表示其代表了新一代单机游戏发展模式;第三是 NET,表示它与网络密切相关。N-RPG 的运行模式是:首先,玩家可以免费得到游戏——像网络游戏一样——下载或者获赠光盘,但是这个游戏只包含最初的一段故事剧情,确切的说是一个“试玩版”;然后,如果玩家体验以后,对这个游戏发生兴趣,并打算进一步玩下去,就得掏腰包了:在付费后,通过网络下载得到其他的剧情和任务。这些后面的任务和剧情也不是一次性提供全部下载,而是分段式的,每一段所需要的费用可能非常低廉。这样,如果觉得不满意,玩家可以随时终止游戏,只要不再购买后面的章节即可。

从以上介绍可以看出,所谓 N-RPG,事实上是一种通过网络来提供内容的单机版游戏,玩家只需在接受和完成任务的时候连上官方服务器交换数据,而在游戏的过程中可以断线,在自己的机器上运行游戏。

## 呼之欲出的 N-RPG

N-RPG 是一次富有创意的尝试,它的提出是基于以下一些原因:

- 第一,虽然网络游戏的冲击造成单机游戏市场萎缩,但盗版单机游戏仍拥有很多受众,采用一种有效的方式遏制盗版,发展正版,是挽救单机游戏的唯一出路;
- 第二,与以前相比,玩家上网环境大大改善,宽带接入为正版游戏的网络认证提供了必要的技术保障;
- 第三,没有盗版的网络游戏带来了巨大的经济效

益,也展示了中国游戏强大的购买力,但由于网络游戏具有强烈的排他性,市场竞争过于激烈,于是,采用同样没有盗版,但不具排他性的单机产品抢占游戏市场成为一条新的获利之道;

第四,网络游戏单调的娱乐方式和内涵的贫乏越来越引起玩家的不满,庞大的玩家群落很可能正在寻找新的娱乐点,单机游戏有机会重新夺回失去的市场。

在这样的环境下,N-RPG 这种游戏形式(可能说它是一种运营模式更确切)可谓是呼之欲出了。

## N-RPG 是不是救世主?

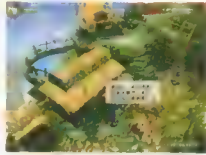
如果智冠提出的 N-RPG 计划真能圆满实现的话,那么它至少解决了两大游戏业的难题:

首先是盗版之祸,在中国市场,盗版数量通常是正版的数倍到数十倍之多,如果某款游戏不可能被盗版,那么只要这庞大的盗版冰山中有 10% 的部分融化,汇流到正版的水流里来,就有可能扭转目前正版游戏利润微薄状况,使更多的资金投入到单机游戏领域来;

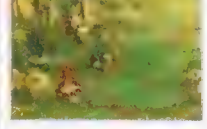
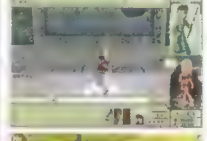
其次是游戏质量,玩家对游戏质量的抱怨是个老问题,买回去以后才发现上当,难免怨声载道,但是在 N-RPG 模式下,玩家能够先不花钱就了解到游戏的大概质量,并根据自己亲身的心得,自主选择是否购买产品或者继续为这款产品付费,而游戏厂商则必须老老实实的做精品,并把高质量的服务始终如一贯彻下去——因为玩家随时可以终止付费,卡断游戏商的财源。

除此以外,由于存档数据保存在服务器上,玩家无法修改游戏,也保证了游戏的生命力更加持久。这样看来,N-RPG 简直可算得上一种完美的模式,今后也许不仅会有 N-RPG,还会有 N-SLG、N-RTS、N-RPGS……等等。但我觉得,现在把 N-RPG 当成救世主还为时尚早,因为这个计划的具体实施还会有一系列问题,例如:盗版商会不会造出诸如“任务包”“破解联网补丁”之类的东西?游戏任务过于分散零碎,会不会破坏情节完整性?如果某款游戏赚钱,厂商会不会没完没了的发布任务,让它没有终结?有没有比点卡更合适的小额付费方式(譬如一个任务只收几角钱,显然用点卡支付不方便)?

这些问题都可能成为 N-RPG 未来之路上的种种障碍,但不管怎么说,敢为天下先的《互动武侠》还是值得我们去尝试一下。如果 N-RPG 真的成为单机游戏问题的最终解决之道,那么中国游戏市场也许会迎来一个比网络游戏勃兴时更气势恢弘的发展浪潮。■(文/小刀)



互动武侠  
To Wuxia 侠  
出品公司:智冠电子  
国内发行:智冠电子  
发行地区:中文地区 / WinALL  
游戏类型:角色扮演[RPG]  
3D加速卡:不支持  
网络支持:不支持  
多人游戏:支持  
控制方式:键盘 鼠标  
出版日期:2004年7月  
官方网站:www.wuxiaonline.com  
最低配置:PIII500/28MB, 32MB显存  
4速光驱, 1G硬盘



# N-RPG, 单机游戏的救星降临?

如果智冠的 N-RPG 计划真能圆满实现,那么它至少解决了两大游戏业的难题,一是盗版之祸,二是游戏质量问题

## 互动武侠

■《互动武侠》的网络社区  
虽然大部分是单机模式,但《互动武侠》也有网络交流成分,实际上这是一个庞大的玩家社区,大家聚拢在论坛里共同冒险。但可以在社区里互相交流,包括像 QQ 群一样的“微信群”系统,聊天系统,帮会系统(帮会在游戏里有自己的专门任务),交易系统(游戏中获得的装备可以拿到这里来交易),甚至点卡付款,像《游戏王》里那样,游戏里付点钱购买卡片并让玩家间的对决。这些网络元素弥补了以往单机游戏里玩家交流缺失的遗憾。

정답: 2번

**官方判定胜负**

大昌公司

由你领衔主演



100

**PHILIPS**  
**Wash**  
www.philips.co.uk  
**avoid**  
**AFC**

奥田

**康美电子旗下产品：禾天、星瑞创、唯品会、京东商城、天猫商城、京东商城、京东商城。**

KT 1989 6240





# 北

OPERATION EXODUS

开创国内自建服务器之先河  
造就国内竞技游戏新高峰

## 地面控制 2

### GROUND CONTROL 2

**PIERRE**  
STUDIO  
■ 乐山

**GAEC**  
中国电子竞技  
联盟出品

客服:

021-53560895 南京分公司: 南京市长江路30号九层大厦10楼D座2号  
021-53560896 北京分公司: 北京朝阳区望京二林西路42号龙之汇国际设计大厦101-2  
021-53560897 上海分公司: 上海市静安区江西路100号

# 暑假作业 3X3

## 夏日玩家攻略



暑假作业3X3，夏日玩家攻略， Mario， Princess Peach， 沙滩， 棕榈树， 蓝天白云， 度假胜地。

夏日玩家的暑假作业



把阅历四方当成自己的最大的享受，喜欢穿梭于各种奇妙世界中的移动强迫症患者。



## 游戏档案：

赛特，男，18岁，来自于《轩辕剑III云和山的彼端》，他的冒险征途穿越千里，从中世纪的欧洲一直到东方的大唐。

劳拉，女，2X岁，来自于《古墓丽影》系列，一个嗜好各种危险的遗迹里搞来搞去的不安分的家伙。

## 行为特征：

- 1.每隔5秒种就要存盘一次，以防即将出现的未知危险；
- 2.依赖地图，没有地图去超市购物都觉得非常困难；
- 3.对每一个出现的分支情节、隐藏地点和宝箱都要仔细查看。



## 暑期必修课



### 仙剑奇侠传III外传

只要是伟大“仙剑”家族的成员，不管是正传还是外传，都是玩家们期待的，这儿乎成了他们的一个无原则的宗教信仰了。种种迹象表明，这款名为《仙剑奇侠传III外传》的资料片虽然在图像引擎和操作系统上没有什么革新，但是在情节设计上绝对会是一台旧

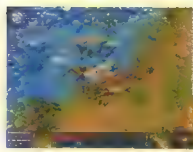
水压榨机式的东西，我想用它来打发暑假的时间，绝对会留下一点让你值得记忆的东西。最重要的是，随着这部作品的情节展开，很多一代到三代的地点、人物、事件和渊源都会有交代，“仙剑奇侠传”的架空世界也愈加系统化了，几代作品之间的故事衔接更明白的显示在我们面前……嗯，希望这是一个未来中国版本的“最终幻想”。



### 哈利波特III阿兹卡班囚徒 Harry Potter And The Prisoner Of Azkaban

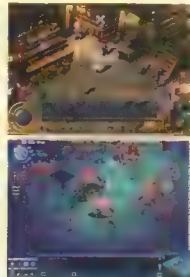
虽然明知道是一款商业化的资料片，但是凭着游戏和电影同步上市的威力，《哈利波特III阿兹卡班囚徒》仍然是一款让我们不得不玩的游戏。

情节上是书接上回，哈利在13岁生日的时候遭遇危机，他要对付一个从阿兹卡班监狱逃出的邪恶家伙，此人的目标是猎杀哈利。玩家可以在冒险中选择切换扮演哈利、荣恩和妙丽这三个同伴，游戏也支持两人同玩。总体说来，本作在游戏价值上仅属一般，但由于其背后的“哈利波特”文化价值所在，所以我们推荐冒险家们不妨试试它，来个游戏加电影的套餐。



### 天舞剑谭 Tales of Weaver

如果你只喜欢单机RPG而对网游有偏见，那我们最好免除那些多余的说明而直切入主题，为什么要推荐这款游戏给酷爱冒险和探索的RPG爱好者呢？因为它是目前唯一一个拥有完整RPG剧情结构的网络游戏。有非常丰富的剧情动画，有进入和结束主线任务的过场，还有丰富的分支情节。并且，游戏中共有8个角色，每个角色都设计了一套完整的剧情线，做完主线任务后，或许你会有如打通了一款元素超复杂的RPG一样的爽快感觉。当然，作为网络游戏，它并不仅仅只限于让玩家去完成规定的主线任务这么简单，这里还有丰富的分支情节。庞大的物品交易系统，完善的公会设定，可以说它所表现的正是网络时代的一款合格的角色扮演游戏应该具备的特质。



## 暑期选修课



### 电影：《哈里·波特与阿兹卡班的囚徒》

小天狼星布莱克从阿兹卡班的监狱中逃出，13岁的哈里·波特得知父母被害是因为小天狼星的出卖，随之展开一段新的冒险历程……这部影片无疑是冒险家们不能错过的大作，特别是在把玩同名游戏的这个暑期。

### 音乐：《奇幻旅程》

S.H.E在Ella归队后推出的国语大碟《奇幻旅程》，收录了《波斯猫》、《十面埋伏》、《他还是不懂》等10首歌曲，曲风各异，活力四射。有这三位青春女孩的音乐陪伴，什么样的冒险旅程都不在话下了吧？



### 饮食：德芙“星影”巧克力

里面有牛奶巧克力、榛子巧克力、薄荷巧克力等七八种组合，一边走天下的时候，另一只手在那只精巧的圆桶里摸出不知什么口味的巧克力，这感觉本身就叫冒险！对了，还有个智商75的憨厚男人把它比作人生。

### 书籍：《奇幻旅程（中国卷）——人生百态的50个瞬间》

冒险家的心没有羁绊，但冒险家的脚步终有局限。《中国国家地理》和《时尚旅游》推荐的这本书，至少让冒险家们有了更多的选择：上床入梦之前，开卷也可探险。



# 肌肉人

唉,通常,这类同学近乎于变态地偏好凭借自己强壮的身体,背负数十种武器上窜下跳,独自面对成百上千的敌人



游戏同景:

萨姆,男,年龄不详(应该属于有味道的大男人),来自《英雄萨姆》(Serious Sam),系列,在带着自己研制的数种实用型武器从外星人手中拯救世界的同时,还不忘给紧身牛仔裤、帆布鞋做代言,而他那壮硕的身材也招来众多女性 Fans



笨丽,女,年龄不详,来自《重金属》(Heavy Metal: F.A.K.K.2),身材惹火的地方保卫自己居住的美丽星球不被殖民雇佣军团“F.A.K.K.2”侵占,毅然只身抗击强敌

## 行为特征:

1. 为了体验纯战斗快感,多半会祭出“不死秘籍=最高难度”的杀手锏;
2. 从来不看任务,因为目的只有一个——炸飞能见到的一切会动的东西;
3. 游戏时以随常常带着劲爆的摇滚乐有节奏地交替抖动

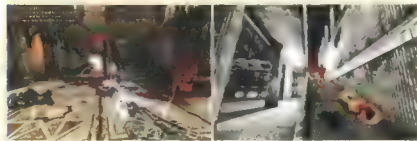
## 暑期必修课



### 恐惧杀手

Painkiller

作为一个肌肉人,你绝不应该不认识丹尼尔——我常怀疑他是萨姆失散多年的兄弟,否则他们怎么长得如此相似?在《恐惧杀手》里,丹尼尔因为点儿背,不得不去地狱里解脱一帮僵尸兵、骷髅、恶灵以及其他——而我们根本不用为那些在华丽场景里被丹尼尔干掉的家伙伤心,因为你很快就会发现,他们真的是解脱了——消失后留下的灵魂被丹尼尔一一收起,被带上天堂也说不定!值得一提的是,丹尼尔使用的武器绝对是你前所未见的,你会不由自主地佩服他的创造力——我从没见过有人用绞肉机和电锯电锯!另外提一句,丹尼尔强烈建议大家使用不死秘籍去超度那些可怜的灵魂



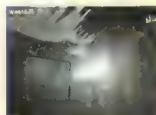
### 孤岛惊魂

Far Cry

一个人攻下一座风景优美的岛屿,的确是这个夏天再好不过的主意了!比起那个《泰坦尼克》中淹死的小白脸,我们的杰克同学可要 Man 多了。大兵杰克,本打算退伍后就守着自己的快艇出租生意和南太平洋美丽小岛度过余生,怎奈一群不开眼的雇佣兵偏偏要霸占岛屿,搞什么生化试验。最可恨的是,他们居然跑来打搅杰克的清闲,害的杰克不得不连夏威夷风格的“岛服”都来不及换,就匆匆投入拿



下整个小岛的战斗。好在战斗之余,杰克常常能够开着悍马吉普和快艇领略热带小岛的美丽风景。如果我是他,战斗结束后,一定要把小岛开发成度假胜地——对了,杰克的“岛服”质量非常好,历经枪林弹雨,丝毫无损,玩的时候记得问他在哪儿买的



## 火线任务

如果你有过盛的精力消耗不掉,或者是在与电脑的对抗中百战百胜而罕见敌手,那么推荐你尝试连网游戏,与网络对面的玩家干上一仗,相信这之后你可能不只用一个“爽”字来概括,而是会用

无数个“爽”字!《火线任务》与 CS 模式类似,但地图场景比 CS 丰富,3D 画面也比较柔和,操作方面还是沿用了——一贯的动作射击游戏那种模式,上手简单。与 CS 不同的是,《火线任务》里的武器比 CS 更多,更复杂,而且枪的后坐力及瞄准等感受都与 CS 相差很多。游戏是一款完全基于网络平台的网游,它设立了军衔制度,在游戏中小有成就的玩家(获胜次数多),将累计一定经验从而提升更高的军衔,同时还具有一些 RPG 元素,等级越高者体力越大

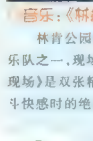


## 暑期选修课



### 电影:《我,机器人》

根据阿西莫夫的经典科幻小说改编,由黑人影星威尔·史密斯出演。根据推测,在这部电影里,威尔·史密斯“肌肉”的镜头,可能更多的分配给了那些钢筋铁骨的机器玩意



### 音乐:《林肯公园:德州现场》

林肯公园是当今世界上最有号召力的摇滚乐队之一,现场演出效果尤其热烈火爆。(德州现场)是双张精选现场专辑,可作为玩家体会战斗快感时的绝佳伴奏



### 饮品:喜力啤酒

一点恰到好处酒精,将让肌肉勇士们的神经在不失冷静的前提下更加亢奋——假如双手已被鼠标鼠标纠缠不休,不妨试着用一下吸管

## CS 书:《CS 黄金手册》

一本属于 CSER 的书。简单地讲,它很好看;复杂一点的讲法是,它让我们感受到了 CS 玩家被冷血表面掩盖的似水柔情,或许是因为作者张颖是个女孩子的缘故吧





# 孤独者



孤独享受黑暗的游侠。黑夜是他们的舞台，而他们就是黑暗中舞蹈的精灵。

## 游戏背景：

索利德·斯内克，男，30岁，来自于《合金装备》，前猎狐部队(Fox Hound)特工，现NGO“反MATEL GEAR组织”成员，一个善于偷袭的大烟鬼。  
吉尔·瓦伦蒂安，女，23岁，来自于《生化危机》，S.T.A.R.S.的Alpha小队中唯一女性成员，对爆破作业有深入的研究。

## 行为特征：

- 1、习惯性携带各种稀奇古怪的零碎儿，并善于在各种关键性地点使用它们；
- 2、在遇到突发危险时，拥有N倍于兔子的脚力，以及变色龙的伪装和隐藏能力；
- 3、除战斗课程成绩优异外，至少在机械(计算机)应用课上获得A级。



## 本期必修课

### 细语分裂 II 明日潘多拉

Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow

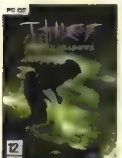


山姆·费舍尔的第二次行动。尽管这两位鬓苍白的大叔还是初出茅庐的新人，但他的名气目前已丝毫不亚于传奇佣兵索利德·斯内克。第一次行动的构思要归功于 Montreal 小组，而今年《明日潘多拉》则基本出自育碧中国开发小组之手。虽然还属来料加工，但其中一些细致的技术活也总是少不了的，依然可喜可贺。本次行动中，山姆将化解恐怖分子的生化武器阴谋。单人任务除了新的故事和一些细节外并没有太大的改变，真正革命性的要说是多人模式，“兵捉贼”的新颖形式一定会对今后的同类游戏产生深远的影响。



### 神偷3致命阴影

Thief 3: Deadly Shadows



作为前辈级人物的神偷加瑞特，浪迹江湖已有6年之久，然而就在5年前一役之后，江湖上似乎再也没有听说过神偷的名号。时至今日，加瑞特重出江湖，为自己的传奇划上个圆满的句号。此时之江湖，已非彼时之江湖，后起之秀比比皆是，大有青出于蓝而胜于蓝之势，神偷之独门绝技也早已在江湖上广为流传。加瑞特要想东山再起，单凭老本已是万万不能了，于是现在在



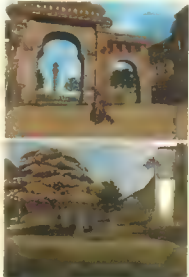
了新的光影表现，有了新的物理引擎，有了新的游戏视角，有了新的游戏插曲……当然所有这些都是在围绕着一个绝对精彩的故事展开的，而这也正是加瑞特大叔最为善于表现的东西，更是他真正吸引人的魅力所在。



## □密传

### Tantra

听名字或许你就可以猜到，游戏中那种神秘而独特的氛围，正是源自古代印度神话。与当今诸多西方奇幻背景的网游相比，其所渲染的清幽古朴又充满神秘色彩的印度世界，本身就是一种另类之举，更不用说其中的角色了。游戏八个造型或秀美或奇特或冷酷或强悍的角色，分别代表了八大印度神话中的种族，其中那个冷酷的角色阿修罗，绝对会成为孤独者们的首选。在印度神话中身为梵天身边最得力的杀手之一，在游戏中也酷到了令人发指——他是移动迅敏，杀人于瞬间的浪子典范，虽然身材苗条但却具有一刀夺命的强大攻击力。因他们特殊的生活方式，有时会被猛兽或曾得罪过的通缉犯攻击，所以身上布满了伤疤，但是孤僻的性格使他们似乎忘却了疼痛，从来都不怎么关心自己的生命。



## 本期必修课

### 电影：《蜘蛛侠2》



美国版的超级英雄都是骨子里的孤独者，尤其是当他们不得不以平凡面目完成另一个人生舞台上的乏味表演时。只有当遇上那么一两个独具慧眼的MM，才会让孤独英雄们获得些许慰藉。

### 音乐：《刀郎：2002年的第一场雪》

大量翻唱新疆歌曲并有原创作品推出的刀郎，就像一个流行音乐界的独行侠。其浓郁纯朴的西域风格和极为低调的唱片宣传，却造就了意想之外的巨大成功，这似乎证明了一件事：孤独者有时并不落寞。



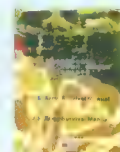
### 饮食：红牛维生素功能饮料

困倦是孤独者的大敌。红牛所含的牛磺酸、维生素B、赖氨酸、肌醇等营养成分，能够暂时缓解孤独战士们的身心疲劳。



### 书籍：《黄金生存手册》

据说这是美国陆军司令部编著的一本非常酷的书，中文版本的定位是“最好的民用绝处求生指南”。



# 指挥官

自以为思维严谨,总是要装模作样的  
全面分析一切并指手画脚的大人物

## 游戏同好:

大神一郎,男,22岁,来自于《樱花大战》系列,令人羡慕的美少女战队指挥官,而在和平时期则是美少女们的公用男友(男仆?)



是安·诺尔,女,28岁,来自于《特勤机甲队》系列,著名的扑克脸美女,总是要在开战前来一通战术教习课程,一个热爱军用地图胜于热爱情书和玫瑰的可怕女人

## 行为特征:

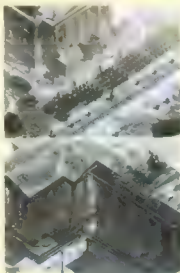
- 1.在大脑中把世界用虚拟的细线仔细分成一格一格的;
- 2.把一个人或物品都看做是供他摆来摆去的棋子,并且应该老老实实在棋盘上;
- 3.爱好仔细的、慢慢的玩游戏,不惜浪费一个下午的时间研究某一个关卡的完美打法

## 暑期必修课



### 雷暴突击队:《雷暴敢死队III:目标柏林(中文版)》 Commandos 3: Destination Berlin

说到指挥官们的必修课,本来应该首推7月2日发售的《三国志X》的,不过鉴于光荣的跳票恶习,在此就先放在一边,来一款确实玩得到的无庸讳言,做到三代,“盟军”们已然没有当年那般一呼百应的影响力了,不过,中文化的《目标柏林》仍然算是今年内最值得一玩的策略游戏。制作上得最漂亮的一点就是完美的把真实的二战和游戏紧紧的结合起来,让你感觉自己的每一次行动都是置身于气势磅礴的历史大幕前。电影成分充分融入游戏是另一大特征,《拯救大兵雷恩》,《兵临城下》……你可以在游戏中找到诸多和二战名片相对应的关卡。另外,由于增加了可指挥的单位数量,一向标称“小队作战”的“盟军”在三代似乎有点变味了,组织大部队人搞大规模战役似乎不是敢死队员该做的事情……



### 魔境精英II(中文版) VM Japan

觉得自己脑瓜好用的指挥官们一定要挑战一下这款游戏,你可以把它看做一个外观豪华的棋类游戏(虽然有点故事情节,但根本没什么太多看头)。相比于其他同类游戏,《魔境精英II》没有太多的升级、转职、装备、魔法之类的东西,每一个

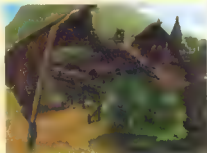


战斗单位的HP都是一样的,只是所处位置的不同决定了它们战斗力的强弱(就像在象棋里一样,一只车和一只马本身在战力上是没有区别的,只要站位准确,都可以吃掉对方)。虽然规则简单,但是能从其中演变出千变万化的打法,而且,游戏中人物和作战单位的造型都是相当漂亮的哦~

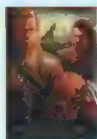
## □天堂II

### Lineage 2

领导者在单机游戏中并不是很张扬,因为你即使指挥着千军万马那也只是是一些0和1的数字组合而已,但在网络游戏中,在人与人的对抗中,你将获得无与伦比的威望与成就感——统领100甚至1000个兄弟南征北战,这在现实世界里根本是难以想像的。当然,并不是所有游戏都合指挥官的口味,对于天才的领导者来说,只有战争可以让他们发挥出最大的实力,所以,我们为大家推荐《天堂II》。这是一个宏大而美丽的世界,同时也是一个充满竞争的社会,它的美在逐渐扩大的地图版图上绽放,而它的残酷,也将在诸位野心勃勃的领导者身上得以体现,用你的领导艺术和铁腕政策来征服这个世界吧,如果你觉得,单靠几个小团体间的僵战不能体现游戏特色,那么你可以把眼光放得更高点,放在统一1.2世界中的十几座城堡之上,相信你会体验到这个游戏的巨大魅力,这个世界就是指挥官们的天堂。



## 暑期必修课



### 电影:《教父》

取材自荷马史诗的鸿篇巨制,布拉德·皮特等明星的造型英气逼人。影片中那场不朽的传说之战气势恢弘,一定会令指挥官们有身临其境之感!

### 音乐:《Beautiful Energy》

女子十二乐坊“日本初次演奏会”的现场记录和日本销量冠军大碟《Beautiful Energy》的合辑,值得聆赏。12位美丽女孩和12种五花八门的乐器组合,有如一支等待指挥官下达指令的“特勤音乐队”。



### 书籍:《教父》

没有什么比一杯提神醒脑的咖啡更适合运筹帷幄的指挥官们了。速溶咖啡比华而不实的卡布其诺更加方便和经济,而在赤日炎炎的暑期,冰咖啡自然成为杯中首选。

### 书籍:《塔西佗历史》

在诸曼底登陆60周年的纪念日刚刚过去的时候,这本获得美国国家图书馆最佳图书奖的作品,给指挥官们提供了重温二战历史和那家经典战役的良机。







## 运动员

生命在于运动,而身体是游戏,啊不,革命的本钱。这些同学一般都集阳光、健康、开朗、幽默等众多优点于一身,和他们在一起,生活常常充满积极向上的激情和活力!

### 游戏启蒙:

雷曼,大概是雄性,年龄不祥。来自《雷曼》(Rayman)系列,自强不息的榜样(没有胳膊和腿),凭借坚韧的毅力,最终炼成一身弹跳攀爬绝技

水嫩丽子,水也年轻的美女,来自《山脊赛车》系列,1975年情人节出生于东京,身高168厘米,体重48公斤,围85-58-86厘米,腿约23公分,血型A型,擅长游泳、弹吉他,热衷驾驶、潜水运动、作料理……没办法,打从入学我就暗恋她了

### 行为特征:

- 1.百折不挠,从不认输,绝不用秘招,大不了重新来过;
- 2.手脑配合达到一种下意识的高度,手触感超群;
- 3.游戏间断飞快转向制所,然后飞快回到游戏前



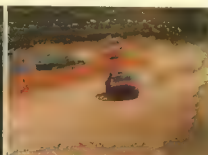
## 暑期必修课



### 科林·麦克雷拉力04 Colin McRae Rally 04

3

作为水嫩丽子的同学,你应该学会开赛车,即使你可能会在《科林·麦克雷拉力04》里把四个车轱辘全都开掉,但至少你还能在这里欣赏到美国、挪威、瑞典、日本、西班牙、希腊、英国、澳大利亚的风格迥异的美景。拉力赛最大的好处就是能用无数的挫折锻炼一个人坚韧的意志,而游戏中极高的模拟度和物理效应,加上丰富而真实的赛车知识,绝对能够让同学们受益匪浅。最重要的是,体验那十几种名车的不同特性能够让你丰富以接近水嫩同学的谈资



### 实况足球VII国际版 World Soccer Winning Eleven 7: International

无论中国男足如何不济,至少我们可以尝试着在《实况足球VII国际版》里一次次地用中国队

狂灌韩国、巴西,甚至

夺取世界杯……我想这就是为何“实况足球”系列如此风靡的原因吧。在新一代的《实况足球VII国际版》里,无



论球员数据、球员AI还是人物动作,都有不小进步,再次捍卫了“实况”在足球游戏中的霸主地位。俗套地借用一句广告词——Just do it,去踢吧,这里没有不敬业的球员!



### 刀剑ONLINE



作为运动神经发达的你,动作协调性应该也不错,所以,我们为你推荐这款2004年度的国产网游动作大片《刀剑ONLINE》,希望你可以根据自己的特长,成为一代“打星”(李小龙)。游戏最大的特色,就是丰富的格斗技加超酷的连招系统,使玩家在游戏中可以充分领略中国功夫的酣畅淋漓。同时游戏还加入了阵法的概念和竞技系统,让玩家有更多的机会彼此合作,相互切磋。游戏中的诸多特色,与当今韩版网游的同质设计全然不同,比如破绽的设定,比如必杀技的加入,再比如二次掉宝和生日奖励,还有师徒关系是真正拜师学艺的关系,人龙关系则可以更有意义的行走江湖等等,许多设计都体现出了制作者的精妙用心。如果你不喜欢为网络游戏争太多的精力,建议你你把《刀剑OL》当成KOF来玩,就算是拿路边小怪试手,你也照样可以一口气连出10HIT,然后大呼过瘾!



## 暑期选修课



### 电影:《野蛮师姐》

韩国人气明星全智贤主演的有《我的野蛮女友》前传之称的新片,在某种意义上,爱情可以被当作一种极具挑战性的运动项目,尤其是有一个如此“野蛮”的对手时~



### 音乐:《城堡》

蔡依林的新碟《爱情三十六计》等歌曲打出“甜金属”招牌,将电吉它、贝司等重金属元素揉和在舞曲中。新歌《海盜》中,John更是挑战高难度的弗拉明戈舞,动感魅力十足



### 饮食:体饮平衡饮料

如果有体力和汗水的大量消耗,那么补充水分和电解质便很重要。其实市面上很多种品牌的运动饮料,功能饮料都差不多,其实……你真的流汗了吗?



### 书籍:《冥想之后:巴乔自传》

足球场上最伟大的运动员之一——罗伯特·巴乔退役了,我们有理由在这个暑假买本书怀念他

# 乐天派

喜欢和平胜于一切，觉得世界的一切都是明亮、繁荣和美丽的，傻乎乎的无忧无虑者

游戏图鉴：

乐天、男、矮，来自于《仙剑奇侠传III》，一个无忧无虑的当铺经纪人，虽然被莫名其妙地拉上了拯救江湖的征途，可是在内心的深处还是最爱听叮叮当当的铜钱响

马周、女、中高，来自于《大唐无双》系列，以一双火眼金睛，发现一切，在属于自己的地盘上插一手，爱司小计臣，不过对于运气也不很看重，经常遭到一些倒霉的事情

行为特征：

1. 最大的愿望就是拥有一个属于自己的，漂漂亮亮的大房子；
2. 习惯于把游戏里的一切都弄得美观整齐，连在 RTS 里建造兵营也要整整齐齐的；
3. 乐于和别人打交道，并主动积极的帮助每一个人——不管对方是否需要

## 暑期必修课



铁路大亨III (中文版)  
Railroad tycoon 3

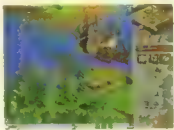
其实“铁路大亨”前两代并不是一个具有亲和力的游戏，不过三代作品让这种糟糕的状况彻底改善，它具有两个值得称道的地方：第一是拥有非常罗曼蒂克的图像表现，我印象尤其深的是亮着灯火的夜晚列车驶过漆黑的原野，给人一种莫名忧伤的美感，而那些色彩鲜艳、造型精致的建筑和机车，

则常让我有亲自去玩它们的冲动；第二是它的经营系统相当“傻瓜化”，某些经营模拟游戏需要 MBA 学位才能玩好，而《铁路大亨III》决非如此，很多复杂经营的环节都由 AI 人性化的为你解决了，只要有不低于阿甘的智商，就能明白的看懂那些资料、图表和数据，并得心应手的打造你的铁路帝国。而简体中文版连最后的一个障碍——语言问题也彻底解决了，我们还有什么不选择它的理由？它会让你暑假过得很有成就感！

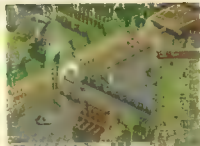


海盜王：公元1503  
Anno 1503: Treasure Monsters Pirates

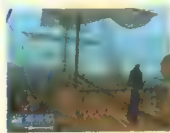
随着《大航海时代 ONLINE》的消息陆续放出，大家知道，第五代的“大航海时代”算是遥遥无期了。不过，类似于它的佳作也有不少，我们可以找到相当多的替代品，航海、贸易、海盜、探索……此类游戏的主题



大同小异，在此不多说了，值得推荐的，是《海盜王：公元1503》是其中最漂亮的一款，对于想在一个赏心悦目的游戏里度过假期的玩家们来说，这是一个相当不错的选择，尤其是它的城市建设，宛如唯美派的童话世界。另外，该款游戏使用了相当多的图形化表现，所以语言也不会成为太大的麻烦。



## 航海世纪



这是国人自主研发的航海题材网络游戏，除了出色的3D引擎之外，还拥有庞大的世界架构。你可以选择当海经商，也可以驾船旅行，而在陆地上，不但可以从事商贸活动，还可以发动生产，或是搜寻遗迹。这是一个轻松悠闲又充满快乐的游戏，你有很多选择，或是成为一个地道的商人，或是成为发现新大陆的冒险家，或者是做一名普通的水手甚至是一名农夫，只要你愿意怎么做都行。这个世界里没有太多的阴暗冷酷，漂亮的画面使游戏变成了一种享受，即使当你从风暴中逃生，开着破船回港时，也许会忍不住赞叹：瞧这张帆，破得多么的艺术……



## 暑期选修课

### 电影：《环游世界80天》

成龙大哥最新主演的喜剧电影，重新诠释了儒勒·凡尔纳笔下的那位超级乐天派“路路通”。阿诺州长在里面也客串了一把，扮演一个花花公子，毫无疑问，也是个不知道什么叫做悲剧的家伙。



### 音乐：《我不是黄蓉》

内地新锐创作歌手王蓉的最新专辑，王蓉的歌很有才气，灵动活泼，她在广受好评的主打歌《我不是黄蓉》中唱道：“我不是黄蓉，我不会武功，我只要帅哥完美的爱情”，令乐天派的恐龙青蛙们会心一笑。



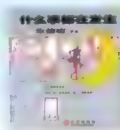
### 饮食：康师傅方便面



夏天到了，胃口差，满足口腹之欲，消食之余，总得填饱肚子，还好啦，一碗“康师傅”的方便面，比起没有东西吃和有东西不想吃的人，已经幸福得太多太多了。

### 书籍：《什么事都在发生》

朱德庸的漫画新作，突破了往日一以贯之的四格格式，使得末式幽默具备了更强烈的镜头感和感染力。





# 自恋狂



“我是上帝！我是世界之王！”每一个自恋狂都在内心里这样的呐喊道，一脸情况下，他们认为世界就是一个大游戏，他们是主角，而其他人是NPC。

## 游戏欣赏：

西御寺有友，男，18岁，来自《同级生》系列，西御寺财阀的公子，个人为全世界女人都该义不容辞的爱上他的家伙，可惜他老是在爱情斗争中占上风——当然，在现实生活中这种情况是不可能出现的。

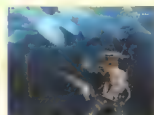
伊集院晓，女，17岁，来自《心跳回忆》系列，因为豪门家规而不得不在高中毕业前女扮男装，所以每每在情人节就要调动十轮大卡车来拉巧克力，一个外表冷酷高傲，可是内心却有被关怀渴望的女孩。

## 行为特征：

- 1、喜欢穿好满身极品装备，然后看着显示器甲的自己傻乐；
- 2、花很长的时间，将游戏中的自己培养成全能型选手角色，所有能力都得是255，不充钱肯定玩不起；
- 3、不管本人长成什么样，在选择角色时都选最漂亮的那个。



哈，这难道不是每一个自恋狂梦中常见的情形吗？所以，对于自恋狂来说，《我是龙》的剧情是什么，有些什么任务，这些都是无关紧要的，我们要的只是做上帝的那种感觉……



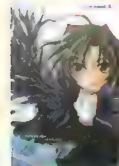
## 科隆

自恋狂是如何玩《科隆》的？从典型行为特征上说，该游戏的设定可以满足自恋狂的全部需求，比如丰富的武器装备系统，走的是《暗黑破坏神》的装备分级路线，蓝字、金字、绿色装备层出不穷，而属性方面也是相当好看，加防加攻之外金色装备还有可能附加特殊属性技能，绿色装备凑齐一套将可以激活隐藏属性。穿着光鲜的极品套装手持金子武器在城里走一圈，一定会让你在收集的过程中获得巨大的快乐和满足感。《科隆》中的人设漂亮可爱，职业特色鲜明，在技能修炼方面，除了主修技能外还可以横跨职业范围学习其它领域的法术或技能，当然，前提是你必须积累一定的学习点数，这对自恋狂来说，又将是一种数字的挑战。



## 暑期必修课

### 秋之回忆：想见



还有什么事情能比被一群美女包围更能满足自恋狂同学的自恋心理呢？新恋爱养成游戏《秋之回忆》系列的最新作，男主角继续在多角恋爱中痛并快乐着，唯一不同的是，由前作的高中生变成了大学生。在《想见》中，最喜爱《秋》系列的同学兴奋的无疑就是能够重温前作中的熟悉场景和遇见前作的女主角了。此外，《想见》继承了前作悠扬悦耳的背景音乐，而强大的配音阵容也令人叫绝。这个游戏实在有利于感情过剩的同学找到缓解的方式，以免在现实世界中酿下爱情的苦果。



### 我是龙

### I Of The Dragon



这款游戏据说怎么都不好玩，有点无聊和单调，可对于自恋狂来说，这不是问题，关键是在《我是龙》里，你可以用高高在上的角度鄙视众生，飞翔在所有的NPC之上，拥有摧毁一切的力量，大地在我的羽翼下颤抖和燃烧……哈



## 暑期选修课

### 电影：《加菲猫》



著名卡通形象加菲猫的真人动画结合版，这只肥猫是一个彻头彻尾的自恋狂，不过我们喜欢它那好吃懒做的作风，或者干脆说，羡慕死它了。

### 音乐：《左麟右李搞进阵》

“永远25岁”的谭校长和自己的小兄弟李小龙、两个半老男人居然一口气开了几十场演唱会，还天南海北四处作秀，自恋得无以复加。幸好，捧场的人多到足够让他们继续自恋下去。



### 饮食：“水晶之恋”果冻



自恋狂不会让自己在饮食方面受到一点委屈，所以自然要准备很多种好吃好喝的东西，而花钱给自己买那种通常被当作礼物的食品，则是自恋狂们的专利。

### 书籍：《暗恋就像暗恋》

这是一本王小波写给妻子李银河的书信集，在王小波已去世7年的时候，他依然受到无数人的喜爱。而李银河的不甘寂寞，除了说明对爱人的怀念，或许还证明了她冷冷清清的自恋。







这是唯一一个只有男同学的班集体,尽管班级名字听起来并不优美响亮,但这里是新鲜创力的集中体现,是个性展现的最佳舞台

## 游戏档案:

辛普森男,XXX岁,来自于《辛普森之横冲直撞》,当然,它主演的动画片《辛普森一家》更为名声显赫,连英国首相布莱尔都曾经为该片担任配音。辛普森是标准的美国一家之主,更是所有荒唐行为的代言人

## 行为特征:

1. 有着并不出众,甚至说丑陋的相貌,但自己并不为耻,同时有着具有成为喜剧明星的天赋;
2. 脑袋里通常充满了相对于正常人类的奇怪想法,而且总爱无耻地将这些BT想法强加给所有正常人;
3. 拥有极大的勇气,敢于表达自己对自己的独特理解



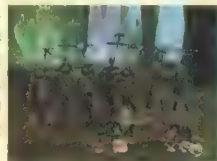
座的主宰者,各种神话中的鬼魂都将供你驱使,运用它们各自不同的能力,把人们吓得屁滚尿流是你的最终目的。看到那些胆小家伙们抱头鼠窜,获得满足感的同时,可能你已经忘记了自己原本也未必有多勇敢



## 天竺 II Lineage 2



我很不愿意把这款游戏推荐给猥琐男们,更何况它是它第二次出现了,但是没办法,谁叫这个游戏中的人设太漂亮太惹人,而引得人们不能不浮想联翩。BT点的玩法,比如有很多男玩家尽管长的很丑,但却一定要扮演精灵MM或黑妖精MM,然后在休息的时候,眼睛会不自觉地从下往上看,或者找个墙角拉近视线,想方设法地剥去外衣……当然,在大陆版本中,这些漂亮MM有制作者的帮助下,也都学会了一些防狼绝招,当你就那么看上去的时候,她们会立刻隐身,无论你怎样旋转视角就是无法“一饱眼福”,嘿嘿,怎么样,还是放弃吧,还是让我们用正常高尚的审美眼光来看待这些漂亮宝贝们吧!



## 暑期必修课



## 模拟同居 Neighbours From Hell

如果你尚未对“卑鄙”二字的定义有深刻的理解,那么请尝试《模拟同居》。伍迪将同他的魅邻居再次上演一出,让你笑到上吐下泻的情景闹剧。这款游戏虽属小品级作品,但其中的乐趣却绝对可以媲美百万巨制的超级大作。在狭小的情景舞台上,伍迪要为他古怪邻居设下各种缺德的陷阱,而身边的各种日用品又都变成了伤人的利器,唯一考验的就是你的想象力,更过分的是,整个害人的过程都将在电视台现场直播,最“卑鄙”的手段便能换来电视观众最热烈的掌声。也许此时你耳边正传来,伍迪说住在你家对门



## 鬼魂大师 (中文版) Ghost Master

鬼魂——通常出现在恐怖影片和游戏当中,吓唬人的必备元素。在这些传统文艺作品当中,你总是处于受害者的位置,而现在的《鬼魂大师》要颠覆传统,把你放在害人者的角度,给你全新的体验。该作品并不同于以往的反派游戏《地下城守护者》,那还是一款标准的 RTS,而这里有的只是纯粹的恶搞。你就是鬼



## 暑期必修课



## 电影:《十面埋伏》

张艺谋统领章子怡、金城武、刘德华等明星打造的大作。在公映之前,我们无法想象这是一部怎样的影片,因为张大导演的想法太像一个大大导演了……

## 音乐:《宁红不屈》

崔永元创意并亲自监制的第二张唱片,汇集了31部经典老电影的插曲,是属于60年代生人的一道怀旧大餐。崔哥的想法总是很绝,但他的王成造型像以往每次电视台亮相那样,总是别别扭扭。



## 饮食:怪味胡豆

不同寻常的口味选择在旁人看来可能无法理解,在猥琐男们自己看来,则不仅代表着特立独行,而且那种爽歪歪的感觉是不必拿出来分享的。

## 书籍:《心灵7游戏》

女作家毕淑敏新作,为所有“有心”人而写。书中的七个游戏,据说揭示了人生重大问题,让你玩着玩着……就明白了。猥琐男洗脑必读!



# 普通生活

正阳门的左望

## 昔日

“李维已经是将近十年以前的事了。然而那个下午的场课却一直很清晰的保留在我的脑海中。我记得那个下午的天空很蓝，没有一丝的云彩飘下来，教室里的灯光很亮，发出一种不正常的白光，教室里的空气因为老化而不断的发出一种令人烦躁的刺鼻的气味。”

那个时候，我是《金瓶梅》班级的学生，李维也是一样，他和我在同一个班，而且坐在相邻，中间隔着一个过道，他是一个好学生，老师这么说，从别的人那里听说，大家都是这么说。然而我却是，一个不起眼的学生，普通的不能再普通。

那个下午的第一节课是作文课，我们班的班主任，南刚宁老师以论文的方式，写一篇有关论文，南刚宁老师是这样的：一个小男孩坐在椅子上，脸上是一种惊恐的表情，在他的面前摆着一台游戏机，一只像老鼠又像豹子的野兽从那里冲了出来，它的身上还写着四个大字——“电子游戏”。

我的同桌则在那个时候都在美方的电脑上进行，他坐在电脑前，当然他其中有一部分人是在电脑上，他坐在一个，他坐在我的旁边，李维在旁边的看着课本，一点都没有要动笔的意思。我们的班主任很快便发现了这一点，于是她便开始问我们这节课怎么了，过去。

“怎么了？”李维，不好写么？”班主任问气温柔和说：“不是，我不想写。”李维语文成绩还不错。

“什么？你说什么？”我们的班主任吃惊的睁大了眼睛，她并没有料到她能收到她的得意门生的口中说出这样的话。

李维看着班主任，又把他的话重复了一遍：“我不想写。”他说。

这个李维变成了全班的中心，四十多双好奇的眼睛全部对准了李维，整个教室一瞬间变得安静了起来，不，不只是安静，简直能算是寂静。

班主任和李维互相对视着，似乎都在等着对方先开口。班主任脸色开始变得苍白起来了，“为什么？”她几乎是颤抖着说出了这句话。

李维先是把头低了下去，思考了一会儿之后便抬了起来，老师，他说：“我认为这个游戏画的根本不好，游戏根本不是这个样子的。”

在那一刻的很长的一段时间里，我将无数次的幻想过如果我说，一次经过那个场景的话，那么我一定会毫不犹豫的与李维鼓掌，因为能跟多人去就这么多。然而幻想终究只是幻想，当时的实际情况是我很紧张的看看李维，连大气都不敢出一口。

“那是什么意思？”我们的班主任很快恢复了镇定，语气也变的柔和了起来。

李维转过了头目视前方，平缓的说道：“游戏不是这样的，不是像老师画的这样。”

“哦？”班主任眼睛睁大了起来，“不是这样的，那好，你说说看，游戏是什么样子的？”

“游戏是我的朋友。”李维很平静的说。

教室里又一次陷入了寂静，我几乎能够感到时间的流动，李维的那个生命将他的目光灯还在挣扎的闪烁着微弱的光芒，那微弱的光芒是我看教室

中紧张的气氛。

“好，你说什么？朋友？你说游戏是你的朋友？”班主任笑了。

“对，没错。”李维点了一下头。

班主任的手重重的拍在了李维的桌子上，发出了砰的一声闷响，我被这声音吓了一跳，我偷偷的看了一眼班主任，他的一只手扶在桌子上，对李维简直可以算得上是怒目而视。

“那好，既然你这么认为，那你来看，你的这个朋友把咱们班的成绩搞成了什么样子，咱们班多少原来学习不错的同学因为你这个朋友而退步，哪？”

李维什么都没有说，他依然平静的目视前方。

“李维，我告诉你，你别觉得你现在成绩不错你就怎么样，你要是这样下去的话，那你就完蛋了！”班主任已经是忍不住了。

李维的脸上浮现出了一种似笑非笑的表情，他沉默了一会儿之后说：“随便您怎么说吧。”

自从那个下午之后，平常对李维特别关注的班主任就再也没有给过李维一个好脸色，不过李维也不是那种看别人脸色活着的人，他依然我行我素，最后在中考中以全班第一的身份进入了我们这里最好的高中，不过不幸的是，他在高中中发挥失常，最终和我一样进入了一所并不怎么出名的大学。

## 今时

后来我们都毕业了，一起进入了一家软件公司，他是程序员而我是一个会计，再后来我们身上的棱角就被慢





## 向游戏的小白脸致敬

文 / 台城柳

周末两天，疯狂地玩《苍之涛》。男友常说，我毫无鉴赏力，不懂的欣赏 CG，不懂分辨画面设计与情节的好坏，也没有所谓的游戏传承与斯代的概念。玩任何游戏都是糟蹋了。

也罢，我不若他，野心勃勃要编写《视听说游戏史》，好让自己名利双收，只是玩而已，轻松点，OK？

《苍》的主人公是桓远之。着愧啊，中文读了四年，居然搞不懂地读做 hen 远之，男友身边一声冷笑，骂：笨蛋！实在着杀人也。读得读错，却不妨碍我照旧玩得兴高采烈。

坊间有人说《轩辕剑》从四代起，很大的突破是以女主角为第一视角，新鲜！新鲜！我们这种从李逍遥王小虎过来的还是对男主角的感情好一点（异性相吸的说），估计 DOMO 还是了解我们这种游戏吹巴桑群体所在，知道我们永远喜欢游戏中的小白脸，所以一进《苍》的游戏菜单界面，首先看到便是老大一张闭目沉思的桓远之肖像。一旦选择之后，桓远之

的眼睛便会慢慢张开，颇有意思。

实际上，依我的口味，桓远之不能算是帅哥，致命伤是嘴巴太大，其次的毛病是欲求不足，想得太多，整个《苍》就是因为他的汉夷之分而一发展再发展，最次的毛病是动作生硬兼娇柔造作。游戏中有几次是操作桓远之进行游戏，他跑的姿态，哎呀我的妈呀，为什么总用一只手挡出脸不动裙的跑呢？你又不是河阳江头那个琵琶美女，别让我吐好不好？

问题在于，桓远之穿的是白衣，桓远之戴的是高冠，桓远之束的是博带，虽然有时有点落窠，但有时又有点温柔，你不知道我对这几样东西太有好感么？以前看古龙，说到男主角出场，一树，一几，一琴，长身玉立，白衣胜雪，立马感觉那个舒坦啊，绝世潘安也就是这个样子了。

桓远之和小车子爬山的时候，桓远之落后了，小车子说：“那是因为你爬山也是宽衣大袖啊。”小车子啊小车子了，虽然赵武灵王胡服骑射带来军事上的强盛，但毕竟那么多年的幽燕古风都这样没有了呀，当年的高冠博带，“轻利便速”（速），卒（纛）如飘风，那么多飘逸与自然，都是在宽松的广袖曲裾之间啊。

如今我每天穿着裤装走来走去，偶然穿

裙装，还要考虑是不是“要想美，露大腿”，把叉开到 弯腰可能看得见小裤裙的地步，来招摇人心。看见《苍》中前朝前朝的繁复衣饰，才悲哀地想：含蓄呢？欲说还羞呢？那种不动声色的诱惑呢？

偏题了，我该只说男人的。不管了，对白色衣服有偏好，所以会喜欢小白衣，还有现在这个有点怪里怪气的桓远之。偷偷看了一眼攻略，为了国仇家恨，最后桓远之居然杀了小车子，当然，悔恨也是有的，伤心也是有的，于是把自己封闭在太一之轮内千年，据说是让人潸然泪下，现在还没有看到千年后暮色苍苍的桓远之，也许那时我会感动吧，更也许，我就会忘记他，我只喜欢漂亮的小人，纵然游戏，我也只喜欢小白脸。SORRY，老而不死的桓远之，我忘记你，一如你不知道我在写你。■



这是一片充满了低级小怪物的原野，属于“新手练功区”，不久前，这里还是人来人往，热闹非凡。现在，和我同时“出生”并同在这片原野战斗过的那些人们都远去了，确切的说，他们都升级了，去更高等级的地方战斗了——只有我，还在这里孤独的挥舞着低级的宝剑，拿着面盾牌的盾牌，呼呼呼的与小怪物们周旋着，偶尔有一两个新进来的角色陪我练上一会儿，然后很快也就升级而去。我对此并不觉得不舒服，我喜欢这款游戏，每天练一小会，也不累，觉得很开心。

我的这种习惯，来自于我在另一个世界里的练级体会，我在那个世界里练级练了二十多年了，从小，我就爱着练级的教育：

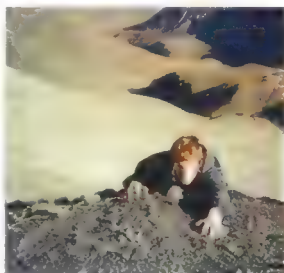
妈妈说：“看，隔壁的平平又得了小红花了，你怎么没有？”——在我的幼儿园时代，小红花是一种等级的标志：

老师说：“你要努力，你在班里才排 33 名，你同桌的平平可是第 1 名，你要好好向他学习。”——在我的中学时代，老师每个学期都要给我们排定等级，我总是不高不低：

同学说：“听说了吗，平平整的是 IBM 呢

## 孤独的菜鸟

文 / LINK



……对了，你的单位落实了吗？”——大学毕业的时候，大家单位的单位也被排定了等级，我是等而下之的私营小公司；

女友说：“你们老板怎么老不加薪啊……”平平上班才一年，就开上车了呢，——在社会上，人们以薪水的高低为标准划分了等级。

我感觉自己已经在非常努力的练级，可是却总也难以得到提升，而平平总是穿着豪华的铠甲，拿着闪光的大剑从我面前飞驰而过。我练了二十年的级，也没能练过他。这和我练功的时间无关，或许是我自己笨吧，我这么想，所以我喜欢看周星星，看小人物，的飞腾达史，幻想那里的人物就是自己。

后来有一次，我扶着破自行车从一栋气势不凡的大厦门前走过，看见了平平，他西服革履，面带笑容，快步走向一辆豪华的黑色轿车，拉开门……然后一个中年男子从中走了出来，平平用手挡住车门上方，作出恭敬的姿态，那男子只是斜眼瞟了平平一下，便在一群人的簇拥下走上了大厦的台阶。平平快步跟上前去，那瞬间，我看见了平平的表情，那不是一个小到大都是第一名的那个平平骄傲的表情，而是和我一样，是一个充满了对等级的渴望，疯狂练级者的表情。

在那时，我突然明白了，哲生也有涯，而练级无涯。所以，从那以后，我在网络游戏里，也喜欢和在现实里一样，在升级的狂潮中，做一个孤独的菜鸟。■



## 眼见为虚

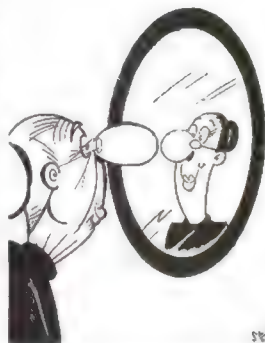
文 / 敬敏

看某广告：一美女头像赫然占满整个屏幕：其明眸皓齿、冰肌玉肤，秋波流转间，粉颈微扭，将光洁白净、弹指欲破的脰由左至右请观众鉴赏，神情中流露的那份高贵自信更是让我等浊物不胜倾倒，只恨红尘茫茫，无缘一见……如此这般的，佳人朱唇轻启，曰：“你看得出我擦了粉么？”

列位，休怪我唐突佳人，立马就不忍再看了下去了！或准确地说，是不敢再去看了——“你看得出我擦了粉么？”——言下之意明显就是“我擦了粉滴！你就看不出来”，再深入一点，更不是味儿：“我这脸，全靠擦了粉滴！”——尽管屏幕没有一丝雪花点，那脸也白皙依旧，却开始觉得眼前有一块烧糊的芝麻饼晃来晃去了。

说啊说啊，就扯到某些游戏广告上了。

那些陈词滥调却语出惊人的口号标语就暂且不去说了，抽象的形容词理解自由度太高，总之你就理解成千言万语汇成一句话：本游戏是千秋万代一统江湖寿与天齐了。古人说“耳听为虚，眼见为实”，那么我们来瞧瞧实实在在的的游戏画面吧，或视频预告，或截图欣赏，那些都是看得见甚至摸得着的，这总不会有差了吧。可事实真的是太不幸；非也！



话说《某某》是前段时间非常火爆的一款网络游戏，它宣传口号中用的形容词是天花乱坠，当然，对于中国玩家，这些都已是家常便饭了，我还好也算不是太笨，不至于再上游戏

杂志和网站的当了，决定“眼见为实”一下。一找，果然网上有其游戏画面的视频演示可供下载，Down下来看过后，确实为惊艳，登时磨拳擦掌。再一看配置要求，爱机比其推荐的还稍稍高那么一点，就忙赶着快车给它拉回了硬盘。在更新进度条长长短短地一番变化后，进了。又几个小时后，退了，并郁闷了。

我就搞不懂，为什么游戏的视频录像怎么就和实际操作怎么看也不像是一母所生？能够将一款劣质游戏剪辑制作出如此漂亮的宣传动画，相关人员只作游戏破坏中国的游戏事业，而不去当“第X代导演”拯救中国的电影事业，这算不算是一种资源浪费？总之，我关于这款游戏美好的心情已经被打磨干净，又一次新的上当感觉——敬情眼见的也并不一定为实。

相较而言，倒是某“擦粉广告”还可可爱些，人家擦了粉，便明明白白的告诉你：某些游戏自欺的擦了粉，却又不光自欺，更去耍欺人，等到玩家进了游戏，游戏脸上那厚厚的粉屑里啪啦的掉下来，也就一切大白于天下了——何必呢？我不知道这样的把戏还要玩到什么时候，只是想起了一句诗：

鸭了再打扮，还是骗嘛。■

## 我们，游戏

文 / 食火鸟

我玩游戏已经有七年了，在那些资深玩家的眼中，不过是小几科似的记录。但我在这里并不是想探讨游戏龄的问题，我只是想说一下游戏和我们。

在前些天，我的两个朋友，同时也是我的两个同学，他们是恋人，分手了。他们都是我的好朋友，对于这样的结局，我表示惋惜。关于他们分手的理由，我也许不得不提到某个赫赫有名的网络游戏。虽然那并不是主要原因，但我却由此想到了很多。我们，游戏，到底这之间是一种什么样的关系？从小学开始，我就和朋友们在家里围着电视玩游戏，那段快乐的日子伴随我度过了童年，我也能够深刻的体会游戏带来的乐趣。直到现在，我仍然在这个充满幻想的广大世界中往返。我想很多人大概也有和我有同感，我们游戏着，我们快乐着。但有一种东西在过度的演化之后，似乎失去控制了。

练级，练级，练级。

游戏似乎已经背离了它作为快乐源泉的本来面目，似乎已经是歇斯底里状态的疯狂。这个词并不夸张。在五一的七天假期里六个通宵，这也许是大学生可贵品质的一个体现吧。三餐已经无法划分，白昼也没有区别的必要时，24小时里，在床与电脑前转换，天昏地暗也没有关系，似乎除了装备和级别，其他什么都不在重要，这是我所处的大学校园，这是我周围人们的真实写照。

也许没有人会理会游戏开始时的提示的“健康游戏忠告”，那和香烟外包装上的提示有着相同的含义。我只是看到一支支香烟被点燃，然后消失，如同一张又一张的点卡废弃在喧闹的网吧里。

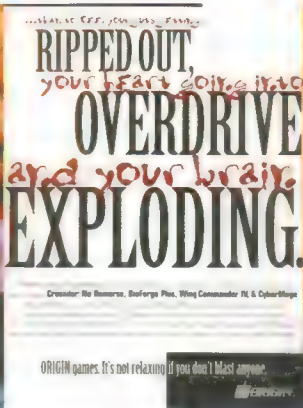
因为游戏，我们失却了很多，每个沉溺其中的人大概都有相同的认识。时间、金钱、阳光、还有微笑，很多年以后我们可能在才会发现这个。但似乎很少人在乎这个，年少轻狂似乎是人生必经的阶段，三十才“而立”，时间对于我们是一种廉价的资源。

我不是板着脸孔的说教者，我不想在这里

引起大多数游戏爱好者们的公愤，我也没有任何让他们放弃自己所爱好的游戏的理由。我只是想在他们退出游戏世界的时候能有所感悟，是我们在玩游戏，不是游戏在支配着我们。

走出游戏，有时候阳光也很美好。■





# 从起源到终点

Origin Systems 的创世之路(上)

哲学家说：万物皆有起源；经济学家说：市场变化莫测；美国艺电(Electronic Arts)干脆大手一挥：是可改变一切了，说真话搞了 Origin 的理查德·盖瑞特(Richard Garriott)还能说什么呢？“就这么干了！”没错，上帝在一片虚无中开天辟地，上帝下了最后审判日的悬念，而 Origin 在游戏史上也创造了一个伟大的世界却无法逃脱毁灭的宿命。啼时之余：我们把历史时钟的指针倒拨回十多年前，再从头脑翻这部“新创世纪”中的精彩篇章吧。

## 混沌初开

1977年，有一件事让理查德·盖瑞特(Richard Garriott)兴奋不已：是他收到一套托尔金的《魔戒之王》小说：是他玩起了《龙与地下城》(Dungeons & Dragons)角色扮演游戏；是他开始接触这种奇妙的机器——魔戒时代，游戏规则与最新科技的相互碰撞激发出灵感火花，“我要创造：一个虚拟而真实的世界”成为理查德·盖瑞特的最终梦想，他从此改变了他的人生轨迹。当时学校中并没有开设正式的电课课程，也缺乏主机实际操作的机会，理查德就利用修课的时间自学编程，将程序代码在笔记本上写好后再用一台电传打印机打出穿孔纸带。没有老师的指点反而让他的头脑摆脱了常规的束缚而展开天马行空的想象：用星号筑起城墙，美元标记代

表财富……就这样从 D&D1、D&D2、D&D3 一直到 D&D 第 28 版，理查德心中的梦幻世界如同海市蜃楼般渐渐浮现出雏形。

高中最后一年的暑假中，理查德来到当时最大的个人电脑连锁专卖店 ComputerLand 打零工，货架上的 Apple II 电脑吸引住他的目光，Apple II 具备的图形性能让梦想成真的曙光展现在眼前，在打工的空余时间里，理查德很熟悉 Apple II，用 BASIC 语言完善出最终版本 D&D28b，并将其正式命名为《阿卡拉贝斯：末日世界》(Akalaheth: World of Doom)，第一个词源于托尔金的作品，即 Downfallen，没落之意。诞生于 1979 年盛夏的这部处女作立刻受到朋友们的喜爱，也引起了这家店主的注意，激动他拿出来作为商品销售。开始只是纯粹为了兴趣的理查德也禁不住跃跃欲试，于是凑出两百美元的“启动资金”用来购买家封胶材料、储存盒带以及制作、复印包装封面和操作指南等，当有顾客感兴趣时，就展现理查德“下毒”的结果可算相当惨淡，据理查德的回忆，当时也就卖

出了 15 份而已，所幸是金子总会发光，有一份就落到了位于西海岸的软件出版商加州太平洋电脑公司(California Pacific Computer Co.)手里。发现其中的潜在价值后，这家公司很快邀请理查德前去签下发行合约，这套原本粗糙的“手工制品”才得以粉墨登场正式进入商业流通渠道，销量一下子就突破了 3 万份，而作为原创者的理查德可以得到每份 5 美元的提成，人生中的第一桶金就在 18 岁时找到了！

用 ASCII 码拼接成画面的《阿卡拉贝斯》虽然现在看起来只不过是纸上 D&D 的简单移植，但正是理查德的执著和努力使之成为个人电脑平台上最著名的角色扮演游戏(RPG)系列的开山鼻祖。寻找线索、提升能力、消灭魔头的经典模式已经在简单的线条中表露无遗，后来受到万众敬仰的“不列颠” (Lord British)也是

“手工制品”的《阿卡拉贝斯》和截图



商业包装的《阿卡拉贝斯》



第一次出现在这部元老级作品中,成为RPG历史上不可磨灭的重要形象。说起来“不列颠王”的号还是在中学时高年级学生给新生起绰号的风潮中落到理查德头上的,由于他在英国出生,言谈举止还有点“日不落帝国”的遗风,因此获得了这样的“头衔”,而放在奇幻世界中担任指点玩家的角色可再合适不过了,从此“不列颠王”也就演变为理查德在自己创作的游戏中的不朽化身。

初试啼声之后,满怀无限憧憬的理查德迈进了位于奥斯汀市的德克萨斯州立大学校门。

世纪)),这个决定也拉开了电脑游戏史上一段新纪元的序幕,而之前的《阿卡拉贝斯》后来就被创世世纪迷们冠之以“Ultima 0”的尊称。

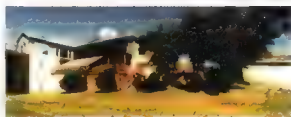
## 自立门户

在《创世记》第一作中,理查德进一步扩展了《阿卡拉贝斯》的代码结构,首次采用图块平铺技术增加室外环境的图像效果,营造出中古时代一个神秘的索萨利亚(Sosaria)世界,故事情节则是主人公接受“不列颠王”的征召,前去阻止邪恶魔王Mondain意图一统世界的野心。这

部起到奠基石作用的游戏甫一面世就大受欢迎,也驱使理查德继续有他的“创世”之路。次年正当他着手二代的开发时,一部由007首位扮演者肖恩·康纳利主演的科幻电影《时光大盗》(Time Bandit)从剧情构思到地图设计都给他提供了不少灵感。这次兴风作浪的是女巫Minax,她要为老相好Mondain之死进行报复,而玩家再度临危受命,穿越时空去迎接更

艰难的挑战。为了让游戏运行更为流畅,理查德改用汇编语言进行编程,同时还想改进包装和附件的设计,增加整体的吸引力和玩家的投入感,但就是在这一点上他与加州公司产生了分歧,最后只好一拍两散。理查德颇费周折才找到唯一一家愿意满足他在包装中加入布制地图的要求的发行公司,就这样他与Sierra公司签下了代理合同,终于让《创世记II女巫的复仇》(Ultima II Revenge of the Enchantress)在1982年中得以顺利上市。

尽管在包装上下的成本不低,但《创世记II》在市场上的表现也令Sierra公司颇为满意,可惜没多久制作者和发行方之间的关系又出现了裂痕。起因是理查德当时已经敏锐的察觉到

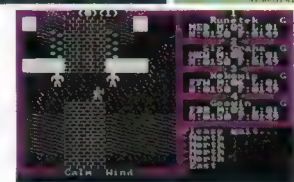


神秘的“不列颠尼亚”

硬件市场上后起之秀IBM PC机器的强大潜力,希望能得到授权面向新的平台开发游戏,而Sierra方面却还是死抱着尚居主流的苹果机不放,认为没有必要再多此一举,对合同条款的争执导致双方在短暂的“蜜月期”后就不欢而散,不过Sierra公司随后还趁热打铁在Commodore VIC-20主机上推出了一部冒险类型的《创世记:逃出德拉山》(Ultima: Escape from Mount Drash),实际上跟理查德并没有任何关系,扯上Ultima的大名无非是个商业手法,值得一提的倒是其作者凯斯·扎巴劳(Keith Zabaloui)不仅作为理查德的朋友在他早期的创作过程中出过一份力,后来还自己创立了以二战策略名作《近距离作战》(Close Combat)著称的Atomic Games公司。

两次都未能善始善终的合作经历促使理查德下决心成立属于自己的企业,以摆脱销售渠

《创世记II》的包装、截图、地图、故事与地球相关



《创世记》的包装和截图

最先发行的《创世记》份量更足

在那里加入了一个研究中世纪的社团“复古协会”,新环境让他如鱼得水,创作热情再度高涨起来,与打工时就结识的朋友肯尼斯·阿诺德(Kenneth Arnold)一起埋头干下一部作品。1980年夏天,当他们兴冲冲的把设计好的新作拿给加州公司时,才发现原定的名字《最后通牒》(Ultimatum)已被一个图板游戏抢先占用了,发行公司建议砍掉一截尾巴缩短成Ultima,理查德倒是很喜欢这个更为简洁更具深意的新名字并一直沿用了下来(不过他没想到的是,在中文地区会被翻译成与圣经第一章同名的《创

## “风水宝地”奥斯汀

作为美国第二大大州——德克萨斯州的首府,奥斯汀(Austin)的名气似乎还不如邻近的“航天城”休斯顿来得响亮。特别是对于中国人来说,除了现任美国总统小布什入住主白宫前在这里作了两年州长外,估计就没什么机会能在大众媒体上听到奥斯汀这个名字了。其实这里不仅是美国重要的政治中心,也因得天独厚的环境名列全美最佳居住城市之一,更以发达的音乐工业而闻名,尤其盛产音乐剧。当年盖瑞特·罗斯带着OSI扎根于此当然不但是看上这里离父母家比较近,还有一间不错的音乐学院而已,实

际上几乎就在他们创业的同时,奥斯汀开始大力发展具体相关产业,政府的扶持加上高校与富于朝气的商业使这里逐渐演变为新兴的产业聚集地。这座始建于1835年的旧城,创新的发展模式吸引了众多IT企业陆续在当地设立总或成为分公司,其中不乏重量级的业内巨头,其中戴尔、摩托罗拉、IBM、AMD等硬件厂商就在奥斯汀获得了“硅谷(Silicon Hills)”的美誉,而Acclaim Studios, Jon Storm, Microprose, Gathering, EA, 微软、索尼等50多家开发及发行公司的涌入又使这个美国第二大游戏产业基地。近年来奥斯汀还被媒体评为全球“大创盛城市之首”,在《福布斯》杂志2003年度全美

最佳商业城市评选中也位列头名。可以预见的是,这决非生机勃勃的沃土还将孕育出新的奇迹。■



道的掣肘,完全按照自己的意愿制作和发行游戏,而此时的大学学业对他来说也没有多少吸引力了,索性辍学回到休斯敦的父母家中集中精力开发新作。1983年3月,在从商业投资的哥哥罗伯特特的帮助下,理查德说服父亲参股,再拉上在 Sierra 时志同道合的程序员查克·布彻(Chuck Bueche),四个人一起创办了 Origin System Company(简称 OSI),正式打出了不久即在业内名声大噪的一面招牌。创业之初的 OSI 这不只是个“车库+皮包”公司,理查德在休斯敦专注于开发,而负责对外业务的罗伯特特由于工作关系长期在外,公司的联系地址也因此时有变动,不过客观条件的局限丝毫未能影响当年秋季《创世纪 III》(Ultima III: Exodus)的闪亮出场。

作为 OSI 名下的第一部作品,“Exodus”原意为圣经旧约中的《出埃及记》(也许这也是理查德为离开 Sierra 一事的隐喻吧),在游戏里指的是前作中为人悲冤的直系继承人,所以索萨利亚大陆上的正文与邪恶之斗争并未落幕,采用全新引擎的《创世纪 III》在电脑市场上已趋于成熟,摒弃了太空漫游类之美化的科幻元素,显得与中世纪时代背景更为契合可信。这次在 Apple II 版中加入了音乐,最大的改进则是玩家可以自行组成主角组成团队展开冒险,回合制战斗系统则之具有切换作战场景画面的功能,人物与环境之间的互动也得以体现,所有这些都能成为日后众多同类游戏竞相效仿的源泉。从一代到三代,理查德自己称之为“探索如何制作完整游戏”的初级阶段,逐步摆脱了单纯模仿 D&D 的帽子,构建起一个引人入胜的奇幻王国。尽管在有限的三年时间,但“创世纪”系列从故事情节、角色设定到操作方式等各方面都已无可置疑的成为 RPG 领域新的基准,而“我们创造世界”(We create worlds)这句话俨然以上帝自居的口号,也让 OSI 赢得了旁人难以企及的市场号召力。

## 求变之路

前三部“创世纪”被统称作“黑暗纪元”(The Age of Darkness)三部曲,理查德和 Origin 借此在电脑游戏发展初期就确立了自己的先锋地位。然而随着影响力的不断扩大,负面的评论也接踵而至,在收到的各种反馈信息当中,不乏对游戏里频繁出现的杀戮视图中感到的声音,有的宗教团体甚至将理查德斥责为“撒旦的信徒”,让主角借降妖除魔之名行大开杀戒之实,这种不受约束的“以暴制暴”在当时许多游戏中并不鲜见,但显然有

## 永远的“不列颠王”

理查德·盖瑞特全名“Richard Allen Garriott”,1961年出生在美国加州,童年跟随全家到英国。

其父理查德·盖瑞特是著名物理学家,曾在牛津大学、剑桥大学、爱丁堡大学、美国 NASA 的喷气推进实验室、斯坦福大学、麻省理工学院、加州理工学院、以及英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。

理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。



理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。

理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。

理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。

理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。

理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。

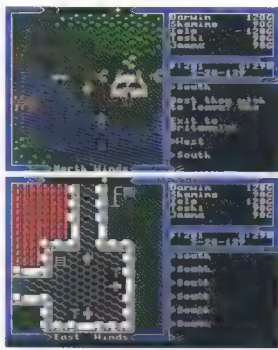
理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作,理查德在剑桥大学期间,曾为英国皇家天文台工作。







《创世纪 IV》中的美德体系突破了传统模式



《创世纪 V》的地图，不列颠尼亚大陆在“后世纪元”中已基本定型

是理查德要创造一个真实世界的初表。RPG 的根基到底在哪里？在将下一事件「摆」桌面之前，这位「出头的“造物主”」不得不对自己的设计理念进行一番反思，并得出的答案就是：以人为本。

游戏本身就是对现实的一种投射，以暴力作为导向对于现实社会准则的直接颠覆，这尤其不应成为托内潘为生命的 RPG 所要完成的部分。理查德决定在新作中一反过去游戏的传统模式，引入一套合理的伦理道德体系，以主角在自由互动关系中对自身人格的「塑造和定义」为推动剧情发展，这就是具有里程碑意义的《创世纪 IV 子者传奇》Ultima IV: Quest of the Avatar。沿着这条思路，他花了好几个月时间研究基督教、佛教、印度教等宗教典籍（Avatar 这个词就是从梵文中选出来的），参考亚瑟王的传说、传说和社会学理论等，从各种道德类型中提炼出真、爱、勇三大元素，再通过相互结合形成具有代表性的怜悯、勇敢、荣誉、诚实、灵视、奉献、公正、谦逊这八大美德。游戏一开始玩家就被安排偶遇吉普赛人，接受性格测试以决定人物属性和职业，而所进入的世界

也从诡异的索萨利亚变成「不列颠」统治下的不列颠尼亚 Britannia，主角要在相当开放的环境中展开一场「正」之旅，在找到智慧宝典的同时将八项美德修习一身，使自己成为名副其实的圣者。

《创世纪 IV》的内部机制以深化并丰富的是直接源自理查德观念，而正是这些立足于社会关系之中的伦理道德来发挥制约作用。在游戏中玩家并不是对立面打打杀杀，举动都要考虑到真实环境下可能产生的因果报应，如果选择偷、骗、抢等「损招」达到一时目的，没有人会跳出来进行说教，但「怀恨在心」的 NPC 会让你吃尽苦头，这有看不见的善恶因果是能否顺利过关的关键。理查德在 1985 年 9 月推出这部色彩凝重的转型之作时还有半信半疑，如果反叛之徒能证明他的担心是多余的，很多老玩家至今还视这部作为整个系列中最反叛的一部分。而「圣者」的概念也引起一阵骚动，在后来《电脑游戏世界》Computer Gaming World 杂志评选的史上 150 款最佳游戏中，《创世纪 IV》仅次于《文明》（Civilization）屈居第二，其经典的地位由此可见一斑。

成功带来的往往首先是压力，永不满足的理查德没有时间进一步打磨。此后两年间 Origin 基本上没有什么动作，只是在拿回《创世纪 I》、二代的版权后重新「发行」，此时整个公司也搬到了美国亚诺拉堡。直到 1988 年，《创世纪 V 命运战士》Ultima V: Warriors of Destiny 才在玩家的翘首企盼中姗姗来迟。不过这次并没有前作那样的突破，多是对人形设定、魔法系统、环境变化等环节进行完善。该作的剧情具有承上启下的作用，玩家面对着一个没有绝对好人坏人之间的灰色地带，要战胜扭曲了的美德体系的暴

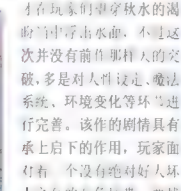
后势力，解救被囚禁的不列颠王。

伴随着「世纪」最后十年的到来，个人电脑也发生了革命性的技术转变。《创世纪 V》在 Apple II 的机能宣告其在苹果 II 机系统平台上的历史使命的终结，1990 年问世的《创世纪 VI 游历先知》Ultima VI: The False Prophet 就直接跨越到了 IBM PC 平台。游戏精美的 VGA256 色画面和动听的音乐让玩家为之倾倒，而对话选项的细腻刻画也展现出一个更为错综复杂的社会体系，玩家在参与并推动互动关系中将美德提升到更高境界。引入的「念金屋」还包括最丰富的景致中为游戏中所描述的传送门之创造定制了地图，有（MoonStone），连作为传统的布景地图也成为游戏的重要组成部分。正值《创世纪》诞生十周年，OSI 还出版了官方的《创世纪之书》，同样是狂热追随者们心目中的收藏极品。

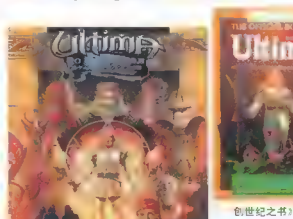
以圣者为主题的四至六代构成《创世纪》的「后世纪元」Age of Enlightenment，与第一套《创世纪》相比，理查德已从中学会了「如何讲述具有互动性的故事」，创作风格也在从单打独斗到团队协作过渡。在「不列颠王」的魔杖下，《创世纪 I》早已席卷 Atari、Commodore 64、Amiga、任天堂等主机，登陆日本后也在这个游戏大国引起轰动，而他的信念仍然是：「我在创造世界，而不仅仅是个游戏。」（I'm creating a world, not just a game.）（文/ Crazy Ivan）



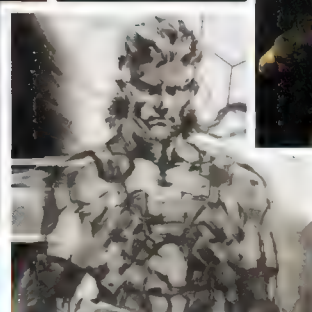
《创世纪 VI》的包装、截图，精致的画面让人难忘。  
《创世纪 VI》中的不列颠王主角，也是游戏中的圣者



《创世纪 VII》的包装、截图，精致的画面让人难忘。  
《创世纪 VII》中的不列颠王主角，也是游戏中的圣者



《创世纪 VII》的官方版



# 『潜入』的游戏世界 遁入黑暗

## 妻

子海伦一直生活在无聊乏味平常生活之中,偶然的机会,她遇到了一个冒充特工的骗子,并开始向往刺激的特工生活。而真正的特工丈夫哈里发现了妻子不寻常的举动,并及时惩治了这个骗子,同时更希望借此机会给陪伴多年的妻子一个惊喜。但就在他们娱乐游戏开始的时候,一伙真正的恐怖分子劫持了他们,把夫妇二人带到了一个孤岛,一次真正的特工行动展开了。

以上是动作影片《真实的谎言》中的片段,在此我们并不是要讨论什么夫妻间关系的问题,只是想让大家知道,我们每个人都会在闲暇时向往有些刺激,这种向往没有什么性别,种族,地位之分,单纯只是为了获得乐趣。娱乐从某种意义上讲,就是在某种行为当中,通过身体各器官所感知的一种刺激。在此,我们不想讨论娱乐活动的各种具体方式及分类,本文的主题只是“潜入”。

此时,我们可以联想到一项童年常做的古老游戏——“捉迷藏”,追踪、隐藏和潜入构成了游戏的主旋律,记忆中当年的孩子们总在街上不断重复着同一个主题而乐此不疲,由此可见“潜入”刺激的无比魅力。随后,另外一种享受“潜入”乐趣的先进方式诞生了,这就是影视作品。从王牌间谍007到加里森敢死队——这里我们可以发现一个共同之处,间谍与特工是最适合表现这一刺激行为方式的职业人群,在他们的心目中,他们永远都是那样神秘的——影视角色给了成年人同样的机会。直至20世纪80年代,我们有了新的电脑技术,有了电子游戏,在这个互动的虚拟的世界里我们可以有所欲为。间谍?好的问题,你现在就是——名当色的间谍了,去找到那种“潜入”的刺激感觉吧。

《细胞分裂 明日潘多拉》来了,《终极刺客 契约》来了,《神偷 致命阴影》来了,就在2004年上半年它“一个接一个”潜入我们的游戏生活!此外,《合金装备 食蛇者》、《细胞分裂》也将陆续登场。今年的游戏市场“潜入”类游戏大行其道,让我们不得不对这些类游戏更加关注,说到“潜入”,很多游戏都拥有类似的内容,并且占有及其重要的地位。从1990年FC版的《合金装备》发行至今,“潜入”为主题的游戏中,款款都会引起玩家的关注。而且每一款游戏都可以称得上经典,在今天我们依然看到有玩家在用PC模拟游玩最古老的《合金装备》。而到了近两年,PS2/XBOX等高性能主机的流行,PC配置不断提升的情况下,“潜入”类游戏有了更为长足的进步,游戏画面更为真实,游戏音效更为真实,游戏感觉更为真实。

“潜入”类游戏缘何可以获得如此的成功?这却如子问我,开始的对隐藏刺激的向往。从目前的众多作品来看,“潜入”是游戏的主题,但每款作品所表达出来的“潜入”重点方式却有着很大的不同,每一款游戏都有着不同的玩法。





## 潛人之七種武器

游戏中玩家扮演的“主角”可以理解为“敌人”，在“主角”的带领下，他是“以眼还眼，以牙还牙”，所以“主角”要看到多少“敌人”才正常地在屏幕左上角1/4月光的“视觉”下显示，以此的多少，来判断“主角”是否“命中”了敌人，这样的“视觉”就是“让我们‘看到’敌人”的“视觉”。

在“视觉”中，我们有了“视觉”和“视觉”（Night Vision）和“视觉”（Thermal vision）。很多游戏的“主角”都是“视觉”到了“视觉”和“视觉”，但是“视觉”和“视觉”使用最多、最熟练的“视觉”的英雄是“视觉”。可以说“视觉”的英雄是“视觉”，但是“视觉”和“视觉”是“视觉”和“视觉”的“视觉”。

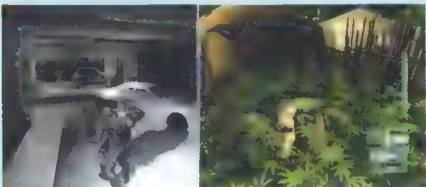
游戏中，玩家需要“视觉”和“视觉”的“视觉”和“视觉”的“视觉”。

## 玩的是操作——《细胞分裂》

在众多的“潜入”类游戏中，《细胞分裂》无疑是其中的佼佼者。有别于“MGS”，《细胞分裂》更为强调隐蔽、躲藏，更为追求游戏潜入的真实性。也许很多人会认为《细胞分裂》难度太高，不如“MGS”爽快，然而间谍的工作本身就不是爽快的，要求的是耐心，如果一个间谍被发现的话，结果只有一个，那就是“死”，而且不会有任何人或组织为其负责。不仅如此，《SC》更为讲究操作，讲究动作性。潜伏、贴壁、偷息、撑撑、射击等动作是游戏经常要用到的基本动作，合理组合并加以运用是游戏进行的基本必要条件。

更为重要的是，在《细胞分裂 明日潘多拉》中加入了重要的网络对战模式，与CS等FPS对战游戏不同，玩家在游戏中上演的不再是单人间的火力对抗了，而真正成功实现了“兵与贼”之间，不同等实力和特长的较量。其中强调火力和强调动能的不同装备，相对狭小的主角视角和广阔的第三人称视角等等鲜明的对比游戏特性，成功造就了“间谍”与“雇佣兵”之间的“智与力，谋与勇”的激情碰撞。

但《细胞分裂》也不是完美的，游戏中除了敌人超高的眼力、敏锐的听觉和手里武器超强的攻击力外，电脑对手表现出来的AI相对迟钝得多。不仅如此，游戏对玩家的限制也过于明显了，尽管游戏设计者为大家安排2-3种通过关卡的方式，但这依然对玩家想象力和创造力的发挥构成了一定的限制，很多时候你只能选择不断的LOADING。



名称：《细胞分裂：明日潘多拉》  
开发商：Ubisoft  
发行商：Ubisoft  
平台：PC, PS2, XBOX, NGC

## 玩的是视觉——《怪谈裂室》

说实在的，“Hitman”系列游戏是本次“潜入”类游戏综述中最不具有“潜入”色彩的游戏，我们经常可以看到47拿着一杆冲锋枪冲进聚集的敌人当中，丝毫感觉不到“潜入”的紧张感。但我们又不

能忽略47在游戏中的神秘色彩，高智商、冷静、冷酷、神秘、帅气、正是凭借这一技能让47可以轻松的借助旁人的身份潜入敌人营地。47并不是一个杀手，他拥有杀手的一切特点，但他并不想表现得像杀手，但47凭借着强烈的神秘感吸引着人们，吸引着人们去发现不同的魅力。也许除了杀手这个职业外，47还有着其他的一些职业，比如一个



名称：《杀手：职业杀手》  
开发商：IO Interactive  
发行商：IO Interactive  
平台：PC, PS2, XBOX, NGC

## 玩的是复古——《神偷》

与KONAMI的“合金装备”一样，当“Looking Glass Studios”（后文简称LGS）开发的《神偷：黑暗计划》在1998年秋于PC平台上出现的时候，让所有的FPS玩家兴奋不已。一款不再是“杀”为主题的游戏终于诞生了。一时间加瑞特成为了众多玩家讨论的话题，而《神偷》亦由此风靡一时。此后的两年，LGS一直在开发《神偷II：金属时代》，但当作品摆在面前后，大多数的玩家却都感到了失望。游戏除了在画面和场景上下了更多的心思，增强了AI系统以外，我们看不到任何进步。《金属时代》的失败直接导致了LGS的解散。



名称：《神偷：黑暗计划》  
开发商：Looking Glass Studios  
发行商：Looking Glass Studios  
平台：PC, PS2, XBOX, NGC

初《神偷》被玩家们看作是FPS的另类产品，它给所有众多射击游戏的爱好者们带来了前所未有的感受。但系列发展到了第二代时，人们已不再对这种方式而感到新鲜了，他们开始更注重发掘游戏中所包含的“潜入”乐趣，然而第一人称为表现“潜入”风格时的缺陷就在此时暴露无遗了。别扭的视角和笨拙的操作冲突了游戏的所有乐趣，这同时也冲突了玩家对系列续作《神偷II：致命阴影》的关注与期待。今年当《致命阴影》经过了漫长的制作周期出现在我们面前的时候，所有的玩家们大吃一惊，加瑞特还是我们熟悉的加瑞特，但《Thief》已不再是我们熟悉的《Thief》。新的游戏开发小组，新的游戏引擎，新的游戏视角……所有这些让《Thief》涅槃重生。我们看到的《致命阴影》明显的打上了《细胞分裂》的烙印，从视角到操作都与后者有着惊人的相似之处，幸好还有传统的中世纪背景风格能让我们知道这是《Thief》。无论同质与否，《Thief》总还是在最终上演了一出精彩的压迫大戏，细腻潜入、偷盗、破坏、格斗、暗杀和设置埋伏点等动作，再加上一部完整而曲折的故事背景（请参看本期攻略），每一位《Thief》迷都应该满意了。



名称：《杀手2：职业杀手》  
开发商：IO Interactive  
发行商：IO Interactive  
平台：PC, PS2, XBOX, NGC



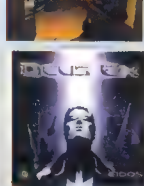


## 玩的屋要朵——《突出重围》

很多第一次接触《突出重围》的玩家都认为这是一款FPS，但当你进入“Dues EX”的世界之后你就会发现这其实更应该算是一款RPG。游戏包含第一人称冒险及射击元素，通过技术和装备升级培养RPG人物角色，不仅如此，游戏加入了大量“潜入”的因素在其中，游戏中各类组织总会要求你做一一些见不得人的事，因此夜间借助黑暗的秘密行动便大量展开了。某种意义上，《突出重围》是“神偷”的科幻版也并不为过。但



“Dues EX”的世界实在是有些复杂，游戏获得了众多媒体和专业玩家的推崇，却因繁琐而没有在大众中流行起来。



2000年 《突出重围》(Dues EX) PS  
2002年 《突出重围：阴谋》(Dues EX: The Conspiracy) PS2  
2004年 《突出重围：战争》(Dues EX: Inevitable War) PC/XBOX

## 潜人之七种武器



## 代表人物：盟军敢死队

盟军敢死队健康 这是一款非常经典的二战题材游戏，它让玩家扮演盟军敢死队成员，在敌后执行各种任务。游戏中的任务设计非常巧妙，玩家需要利用各种武器和道具来完成目标。这款游戏在当时的FPS游戏中独树一帜，因为它更注重策略和团队合作，而不是单纯的枪战。游戏的画面在当时也是非常出色的，给人一种身临其境的感觉。这款游戏不仅是一款优秀的FPS游戏，更是一款具有教育意义的作品，它让玩家在娱乐的同时，也能了解到二战时期的历史背景。

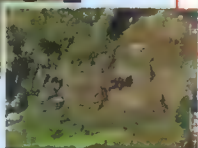
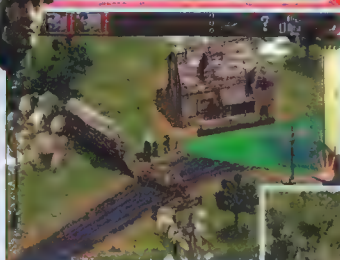


## 代表人物：杀手47

杀手47 是一款非常经典的潜行类游戏，它让玩家扮演一名被改造的杀手47，在各种任务中利用各种武器和道具来完成目标。这款游戏在当时的FPS游戏中独树一帜，因为它更注重策略和团队合作，而不是单纯的枪战。游戏的画面在当时也是非常出色的，给人一种身临其境的感觉。这款游戏不仅是一款优秀的FPS游戏，更是一款具有教育意义的作品，它让玩家在娱乐的同时，也能了解到二战时期的历史背景。



## 玩的屋要朵——《盟军敢死队》



“盟军敢死队”系列是一个原创的游戏，我们从一开始就打算开发成一个具有新鲜特性和创造力的游戏。我们要制作一个让玩家可以通过直觉来解决问题的战略游戏。我们得感谢记录二战历史的数以百计的电影和历史文物。我们把这些东西转化为具体的设计，但我们认为游戏可以获得成功的最重要的因素还是正确的方法和辛勤的工作。——Gonzalo Suarez(盟军敢死队1、II主策划，Pyro创始人之一)

说到潜入游戏我们更多想到的是那些孤胆英雄，一个人潜入敌人腹地完成一项“不可能完成”的任务。但有一类游戏是我们不能忽略的，那就是以“盟军敢死队”为代表的“即时战术类”游戏。在1998年之前，游戏界并没有RTT Real Time Tactics，即时战术，这个概念，而Pyro Studios的“盟军敢死队”开创了这一款新的游戏类型。随后，这一类型遍地开花，除去“盟军敢死队”连续姐妹系列经典外，还有《黄金猎人 西面遇捕令》Desperados Wanted Dead or Alive、《侠盗罗宾汉 Robin Hood The Legend of Sherwood》等等同类型跟风而来。“即时战术类”游戏更多讲究的是团队配合，每个角色分工不同，但在行动中中共有的是隐蔽性，利用每个角色的特定技能，集体配合潜入。盟军的成功经验至今仍然值得借鉴，据悉在《细胞分裂》的多人游戏部分中即将加入战术配合行动的成份，这也正是盟军思想在其他游戏类型领域中的延续。



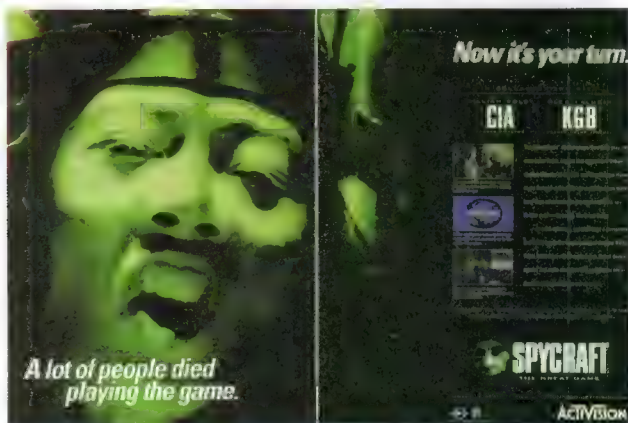


“为您推荐  
灌篮之城  
藉着奔腾处理器的超凡动力  
让您沉迷比赛之中

1995年一名不见经传的游戏公司，但这款游戏可是请到了4次NBA总冠军的安德烈·库珀，游戏以真实的数字图像为卖点，更有著名电影制作商开始作游戏，其它的一切都只是卡通。

“许多人  
因‘反火’而丧生  
现在轮到你了  
谍海风云”

1996年Activision推出一款颇具卖点的游戏，前CIA处长和KGB少将作游戏时均参与制作，玩家更可以上真实的网站得到随时更新的情报。不过，间谍生非多少令人感到惊悚。



“RPG的新品种  
除此之外的一切都已  
死去或倒下  
异尘余生  
核战后的角色扮演游戏”

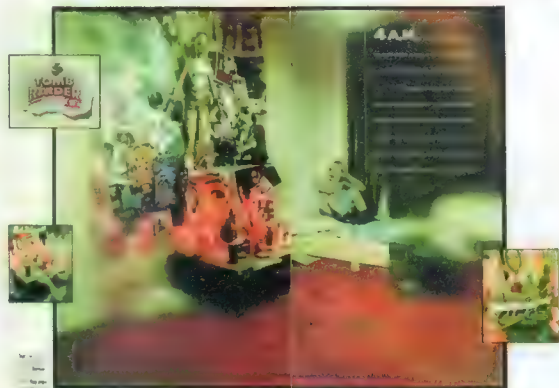
1997年当Interplay最初发布这款游戏的时候，很少有人会感觉到它将成为RPG的划时代力作。





“凌晨 4 点，塔拉哈西，佛罗里达州  
走廊里两起醉酒闹闹  
街上每半小时就涌来尖啸  
23 号房中入睡似乎并不容易  
而对 19 岁的 Ray Cooper 来说  
噪音算不了什么  
正如他说：  
因为每次闭上眼睛，看到的都是她。  
**古墓丽影 II**  
劳拉·克劳馥出演”

1997 年 劳拉·克劳馥这个虚拟形象，已  
经随着《古墓丽影》第二作的推出而人气  
高涨。



## 图鉴

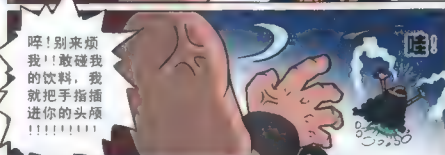
“正如改装车手们常说的  
如果你无法凭技术搞定他们  
那就用土办法搞定  
**梦游美国豪华版**”

1998 年 SEGA 著名的街机游戏移植 PC 上  
的 Windows95 平台，力反馈技术被引入到游  
戏之中，但它并未充分利用此时已风头极胜的  
3Dfx 硬件图像加速技术。

“忘掉你所知道的  
关于神秘岛的一切  
**真·神秘岛**  
在实时 3D 中体验终极导演剪辑版”

2001 年 Mattel 公司推出了 PC 游戏史  
上著名的 MYST 之实时 3D 版本，这是  
Myst 原作公司 Cyan 及 Miller 兄弟一直  
想要实现、但技术尚不可能——直到现  
在——才能推出的 realMYST 版。





## 中国网民之十大特点

- 一、网虫说话总是喜欢用重叠词例如：管笨蛋叫笨笨，管色狼叫色色，管那个OICQ叫什么QQ等。
- 二、网虫都喜欢用SINA测试网络是否畅通举例说明：一旦发现QQ无法登陆，邮件无法发出，页面无法打开几乎80%的网虫第一反映就是：在浏览器上输入www.sina.com.cn如果SINA无法进入的话，那就等于证明说明确定得出网络已经断线了。
- 三、网虫打字时，习惯将英文、数字和符号混在一起。
- 四、网虫骂人从来都是不带脏字的例如：TMD、TNND、SB……
- 五、网虫总是爱用错别字例如：管子（这样子）东东（东西）口可口可（呵呵）MM（妹妹）
- 六、网虫对动物非常有偏爱网虫自身的名字就是条虫，另外还有恐龙、青蛙、扁蛤蟆等等，另外最近猪好象也流行。
- 七、网虫自恋情况比较严重聊天室内，放眼望去，ID的昵称中，帅哥美女多如牛毛。
- 八、网虫家的电话有个特点，打不进去的时候，人一定在家，打进去了，人往往不在家。
- 九、网虫适合用鼠标玩游戏一般都用鼠标调整姿势，可玩游戏时倒像黑白颠你状况。
- 十、网虫习惯的方式：等待中国的网速……

## 网游网友

某君誓日在电脑前网游练级，某晚夜深，正在杀敌之时，一蝙蝠从其电脑显示器边缘爬上，迅速爬向顶端，旁人惊呼：“小强，快杀！”；同学随即道：“不杀，杀蝙蝠太危险。”

## Google 恶搞美国和联合国

全球第一家搜索引擎 Google 又在搞恶搞，它让 Google，在里面输入“weapons of mass destruction”（意为：大规模杀伤性武器），然后按“回车”键，你会得到如下页面，仔细一看，千万不要以为这只是平时对常遇到的页面无法显示罢了，大概意思翻译了一下

那些大规模杀伤性武器无法显示

你所寻找的武器现在无法找到。国家也许遇到了技术困难，或者需要调整你的武器观察员的标准。

请尝试以下操作

点击“政权改变”按钮，或以后重试。

如果你是乔治·布什并且在地址栏输入的是国家名称，请确认拼写正确（IPAO）。

如果要检查武器观察员设置，请点击“UN”（联合国）菜单，并且点击“武器观察员”选项。在安全委员会标签中选择多数同意。该设置将与你的政府或 NATO（北约）提供的一致。

如果安全委员会许可，美利坚合众国将考察你的国家并自动寻找大规模杀伤性武器。如果你乐意使用 CIA 来寻找，请点击“探测武器”。

某些国家需要 128000 名军人来解放。点击“恐怖主义”菜单，并点击关于“美国海外政策”，来决定他们需要安装哪个政权。

如果你是想要保护利益的传统文化国家，请尽可能将选项设置为无防备。点击工具菜单，然后选择国际联盟选项。在高级标签中，将沙士选区选到头，并打开你对伊拉克出口的设置。

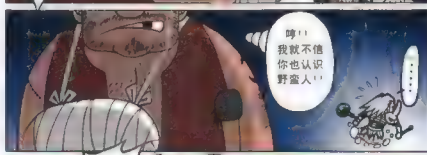
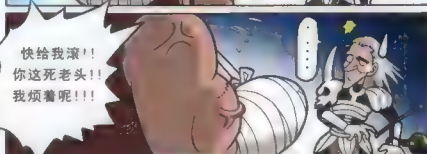
点击“轰炸”按钮，如果你是唐纳德·拉姆斯菲尔德（美国国防部部长）。

无法找到武器或 CIA 错误

伊拉克受害者

布什到伊拉克去找大规模杀伤性武器找到的全是这种脏T恤。

## 暗黑2毁灭之王之 欺软怕硬(下)



从邪恶邪恶的怪物身上也见过这种T恤

2004.4.27 KID·AI 艾洋



## 暗黑2毁灭之王 之 异国风情



2004.4.27 KID·AI 艾洋画



## CS 搞笑事件之最佳捕杀

当我快速到达这座基地时，发现一匪徒一动也不动。“呵呵，掉线的不杀白不杀。”谨慎起见，我开了几枪试试，他没反应，“嗯，确实掉线了”。出于恶趣，我换上手榴弹，就在我刀快要捅到他头时，他的手枪却突然开火，于是我的头上多了一个窟窿……我佩服的说道“兄弟，你还真行，这样打你你还活得住气，心理素质真是好呀。”他的回答差点让我晕死过去，“我刚才上厕所去了，一回来就看见你小子提刀想砍我，还好让我赶上了毙了你。”

经过了这次惊险经历后使我认识到，就算有人掉线了，他的手枪说不定还会走火……

## 关于取消所有计算机的紧急通知

为避免计算机病毒影响公司业务，本公司决定自2004年4月19日起，取消所有计算机。作为替代，公司提供给每位员工一个沙盘（盘子上放上沙子），沙盘带有类似玩具的平面，可以使用小木棍在沙子上书写。

公司执行总裁认为采用沙盘是出于以下考虑

1. 不会因技术故障影响工作进度
2. 不会因阅读写 E-mail 浪费工作时间
3. 不会再有设置了“老板”按钮的游戏
4. 不再需要网络及应用软件支持。因为公司不再设内部技术支持，我们提供了关于新设备使用的指南（附后）。

附 沙盘技术常见问题解答

问 我的沙盘幕上布满了奇怪的线条。

答 拿起来并晃动它。

问 如何创建一个新文档？

答 拿起来并晃动它。

问 重新启动我的沙盘的正确步骤是什么？

答 拿起来并晃动它。

问 怎样删除沙盘上的一个文档？

答 拿起来并晃动它。

问 如何保存沙盘文档？

答 不要晃动它。



## CS 搞笑事件之勇往直前

CS 中的时间是非常宝贵的，所以常有人一边跑一边开枪。一次在跟一群菜鸟玩时，我用运动枪法企图快速抢占有利位置。只见我换上小刀直奔基地而去，准备偷袭那些落单的匪徒。风在我耳边呼啸，我恍惚觉得我变成了一辆奔驰。当我用最短时间飞奔到匪基地，抽枪出来准备瞄准时，突然傻了眼。那群菜鸟买枪速度之慢，一个个全还在基地里……我的下场可想而知。

这件事让我明白了，CS 不是一个田径游戏，即使你想玩跑，也应该叫几个人跟你一起跑……

## 大航海时代2 之 各有所好



注：艾泽过去曾长时段型与丹博像只是头像稍混，请勿混淆。

2004年5月22日 KID·AI 艾洋画

# 代工,



## 国产游戏业的必由之路

他

们困惑“中国的游戏为什么老盯着韩国,我们有些不理解。”

他们傲慢“一些老牌国产游戏开发者的技术总监,到我们公司只能做一名普通员工。”

他们痛心“几个月做一款游戏简直不可思议,国内这些人是在捞钱,不是在做游戏。”

他们遗憾“中国的游戏市场赚不到钱,我们只能去做外国人的生意。”

他们曾参与过《胜利十一人》的制作,主持过《机器人大战》的研发,他们曾在科乐美(KONAMI)总部、索尼电脑娱乐(SCE)总部独当一面,他们有着丰富的游戏开发经验,短则五六年,长则十数年。

如今,他们成为中国游戏开发业的“第三代创业者”。称之为“第三代”,并非因为他们的年龄偏低,恰恰相反,他们中的很多人堪称中国游戏业的元老级人物。他们长期在国外的游戏企业或国内的外资企业中工作,而这些企业极少与国内媒体和其它厂商打交道。因此,他们的名字鲜有人知。

他们与前两代创业者相比特点鲜明。他们以代工为己任,以原创为目标。他们来自游戏机游戏领域,而非电脑游戏,他们拥有一定的技术、资金和客户基础,而非白手起家;他们熟悉国外的开发体系;他们对国内市场既爱又恨,少了一份对市场的冷静思考。

我们相信这些新兴的游戏代工企业会有所作为,原因很简单。国产游戏业已闭门造车得太久,我们急需与国际市场接轨。

一位加拿大的程序员来信说“国内游戏业者现在大部分生活在网游圈钱、形势一片大好的五彩泡沫里,往往没有认识到自己和国外先进开发商、发行商之间的差距。一味逐利,只以做大市场、虚报数字、打民族牌、超越韩国为己任,手段却不外乎引进、克隆、改编和收购,自主开发不够。一味代工没有技术积累,终究是危险的。”

他认为,我们必须为这些“铁屋里的囚徒”带来代表国际先进游戏生产力的当头棒喝,“统统打醒,最好吓出冷汗”。

中国政府正在大力推进软件外包业,提出“从代工做起,逐步向自主制造过渡”的方针,采取了制订出口退税等优惠政策、促成国内软件企业与跨国公司的外包合作、组建以龙头企业为中心的软件出口联盟、吸引优秀的海外软件人才等具体举措。

与之相比,中国的游戏业却在走着一条“大跃进”的路线。据新华网6月15日报道,新闻出版总署推出了一项名为“民族网络游戏出版工程”的项目,准备在5年内推出100部具有自主知识产权、具有民族特色的网络游戏软件,其中30部将在年底之前面世。

根据《家用电脑与游戏》今年1月发布的“第一届中国游戏制作企

业调查报告”,参与调查的国内67家电脑游戏制作企业,仅有1627名研发人员,而且其中63%的从业经验均在两年以内。

在缺乏技术根基的情况下,以区区千余人的力量,要在一年内开发30款网络游戏,无异天方夜谭。管理者的声音,反映了整个行业的浮躁心理。上海吉码软件总经理张小川曾在索尼电脑娱乐和科乐美公司工作过,他对国内游戏业的这种浮躁心态非常担忧。“就我个人的经验来看,几个月做一款游戏是不可思议的。我做过不少原创游戏,《射雕英雄传》花了三年,而且是在索尼有很多现成的技术和人才的情况下。《多罗的休日》做了两年半时间,大约25个人左右。”

一边是希望一日千里的政府部门,一边是梦想名利双收的游戏企业,国产游戏业正在步入歧途。这并非危言耸听。

今年年初,国家发改委和信息产业部、商务部决定在上海、大连、深圳、天津和西安五城市建设国家软件出口基地。与软件外包业的烈火相比,我们的游戏代工企业却处于无人知晓的边缘地带。

对于基础异常薄弱的国产游戏业而言,要想发展起来,必须借鉴IT制造业和软件业的模式,从代工做起。唯有积累必要的技术、资金和经验之后,我们的自主研发才可能有质的突破。

代工,是国产游戏业成长的必由之路。■(文/本刊记者:犬狗)

### 附录:部分国内游戏代工企业资料



#### 上海吉码软件有限公司

采访对象 张小川(总经理)、陈刚(制作总监)  
历史作品 《射雕英雄传》、《多罗的休日》  
组建时间 2003年10月  
启动资金 600万人民币  
员工数量 64人  
原创项目 《 Monkey King (PS2)》

#### 上海蓝通软件有限公司

采访对象 苏方(总经理)、本上明织(副总经理)  
历史作品 《胜利十一人2》、《胜利十一人3》  
组建时间 2003年10月  
启动资金 280万人民币  
员工数量 40人



#### 上海预言软件有限公司

采访对象 何很先(总经理)、水修义(主策划)  
历史作品 《雷曼竞技场》、《分裂细胞:明日潘多拉》  
组建时间 2003年10月  
启动资金 400万人民币  
员工数量 20人  
原创项目 Codename S(网络)



#### 上海吉北软件有限公司

采访对象 郭蕊(总经理)、肖辰(主策划)  
历史作品 《机器人大战》、《生化危机》  
组建时间 2004年6月  
启动资金 70万人民币  
员工数量 8人



蓝通软件





# 游戏开发代工工业透视



本东星软件(TOSE)的公司标志由土地、大树以及树上方的彩虹组成。很多人以为那棵郁郁葱葱的大树代表着东星,而实际上,东星将自己比喻为大树下面的那片土地。

东星软件20多年来专注于游戏代工市场,被称为“永不倒闭的公司”。它曾参与过《最终幻想》、《勇者斗恶龙》和《生化危机》等畅销游戏的制作,与近50家知名游戏企业保持着合作关系。

东星标志中的土地与大树,恰如其分地阐明了代工者与客户之间的关系。

## 最富代工

游戏从最初的一个天马行空的点子,到最后进入玩家手中,资金、创意、开发、营销,是4个必不可少的环节。

产业发展初期,这四者往往由同一个人或同一家公司完成,自己想出一个好点子,之后自己掏钱、开发、销售。随着游戏规模的扩大,“大一统”的模式已无法维持,由营销开始,上述4个环节先后独立出来。“创世纪之父”理查德·盖瑞特为销售他的第一款游戏《阿卡拉贝斯》,曾自己掏了200美元为游戏生产塑料包装。在他手上,游戏只售出8份。之后《阿卡拉贝斯》被California Pacific公司代理,游戏被拷贝在5张1/4寸软盘上正式发行,1个月内即售出3万多套。

今天,游戏产业的分工模式已相当成熟。例如一款以“哈里·波特”小说为背景的游戏,创意是罗琳女士的,资金和销售可能由美国艺电负责,开发则可能由另一家公司担纲。这家公司,就是我们下面将要讨论的代工者。

提起“代工”,我们首先想到的是技术含量低、劳动密集型的低端市场,比如一些简单的美术、程序和测试工作,以及游戏的汉化 and 移植等。目前国内的大多数游戏代工企业均处在这一层面相互竞争,靠吃国外厂商稀释出的微薄养分存活。在调查过程中,我们发现,其中不少公司的主业并非游戏研发,它们可能是广告公司、影视公司或软件公司,因拥有某一技术领域内较强的实力或是掌握特殊的客户关系而接到代工订单。其团队大多由公司内部抽调,临时搭建。根据订单需求,也会从外部临时招聘游戏企划等专业人员。项目结束后,团队即自动解散。其所接的订单,多由港台的二级发包商转包过来,技术含量低。例如《仙剑奇侠传3》的部分美术任务,即是外包给上海本地一家规模很小的广告公司完成的。



这些公司处在游戏代工这一金字塔的最底层,尽管数量众多,却无法代表代工业者的真正水平。向金字塔的顶端走,我们会发现暴雪等厂商的名字。在从独立走向被收购的过程中,许多知名游戏开发小组都曾涉足过代工。当然,这里的代工是指广义上的代工,其与原创之间的区别已非常模糊。

去年2月出版的《游戏产业的秘密》(Secrets of the Game Business, Francois Dominic Laramée 著)一书中,专门有一节讲述“海外游戏开发代工”。作者将“代工”定义为“一家公司根据合同协议,将一项或一项以上的连续工作流程转移给另一组织执行……代工不同于转包或其它类似业务,它专注于连续的工作流程,而非一次性的项目。”这一定义将金字塔底层的大批厂商排除在外,以此衡量,中国的游戏代工企业寥寥无几。

## “原创级”代工

金字塔上端的代工业务以完整的项目为主,较为常见的有两种模式——一是OEM/ODM模式,客户拥有完整的剧本(小说、漫画或影视剧本等)或独特的故事创意,代工者将之转化为游戏;二是Work for Hire(受雇创作)模式,这也是目前最为常见的开发模式。以昱泉国际与日本Sammy公司之间的合作为例,昱泉自行提出游戏开发企划案,交由Sammy审核,审核通过后,Sammy提拨预算给昱泉开发游戏,待游戏完成后再由Sammy发行。

简单来说,OEM/ODM模式是你提创意,我开发,资金方面可以由你承担,也可以双方共同承担;Work for Hire则是我提创意,我开发,你出资金。上海预言软件公司总经理何俊先认为这两者都属于代工的范畴。“我和一位发行商谈合作,问起代工的事情。他说我们这儿有很多代工,主要分为两种形式:一是我有idea,但没有人手,只有花钱从外面找人做;二是有你idea,但没有钱,你给我看,我觉得合适,我给你钱让你做。对他来说,只有in-house和out-house之分。不论这个主意、这个企划是谁的,只要是我掏钱给外面的人做,就是代工。”

举例而言,一款游戏是A的创意,由A开发;B投资后,双方约定知识产权归B所有。这意味着除了署名权、保护作品完整权等人身权利外,A将失去对这款游戏的其它权利,B则可以利用该游戏中的技术开发其它游戏,也可以找别人来开发该游戏的后续作品。因此,这款游戏虽然是A的原创,却等于是为B代工。这种合作模式在欧美游戏业内并不少见。

可见,在现行的发行制度下,代工与原创之间的界限已非常模糊,原先以知识产权为界定的方式不再适用。在开发商与发行商平等对话的情况下,知识产权已成为一种商品,更准确地说,是一种讨价还价的筹码,只要付出的成本足够高,即可取得,而与实际分工无关。发行商在签订发行协议时,往往会要求取得所投资游戏的知识产权,如果开发商坚持保留知识产权,则其它方面的限制会更为苛刻,例如版权金将被调低。

由于开发成本不断攀高,国外的大多数游戏开发商很难独立承担所有费用,在他们面前只有两条出路:或代工,或被收购。代工,往往是一些质量平平的预算游戏(budget game);也有一些有实力的幸运者能拿到百万级甚至千万级的大作,而这些团队一旦做出成绩,很快即会被发行商收购,这也是国外许多优秀制作组的最终归宿。今天,真正能保持公司独立、研发独立、品牌独立的开发商已越来越少,只有id Software等不多的几家。



预置软件

## “老三家”的人员流失

今年3月,香港乐通投资集团(LATITUDE CAPITAL GROUP)发布了一份关于中国网络游戏市场的调查报告,其中特别提及“游戏开发代工”,调查者认为国外的游戏厂商在不久的将来会把他们的研发业务纷纷转至中国。

事实上,从1994年起,东星、育碧、光荣和科乐美等国外游戏大厂即已先后在中国设立研发基地。

去年下半年,有“老三家”之称的东星、科乐美和东星的上海分部,出现了不同程度的人员流失,少则20人,多则60人,且其中很多均为原先公司的骨干。这些人员一部分去了网络游戏公司,更多的则选择了自立门户。从去年下半年到今年年初,仅上海地区,即有6家游戏代工企业入场。

为什么选择这个时机进入代工市场?要回答这个问题,首先需要回顾一下游戏代工的历史。按广义的代工来看,国外的代工市场在上世纪90年代中期即已形成一定的规模。当时的代工业务主要发生在同一国家和地区内,形成的原因是缺乏人手或技术力量不足。由于游戏市场快速膨胀,新项目纷纷上马,而开发人员的数量却无法跟上,于是出现了代工热。此时代工的成本并不低,有些甚至比自主开发的成本还要高。

进入21世纪,随着研发费用的急剧上升,寻求代工的目的也发生了变化。在美国,开发一款PS2上的低端产品,至少需要50万到100万美元的费用。即便是PC上品质较差的预算游戏,成本也在15万至20万美元之间。这些游戏的平均销量仅为数万套,利润不大。美国艺电的一位副总曾告诉,几年前100万美元能做一款很不错的游戏,现在,1000万美元都算不了什么,而游戏的价格却没有发生变化,仍旧维持在49美元、59美元的水平上,游戏发行商的压力很大。

在新的软硬件技术即将问世之际,投入与产出之间的矛盾愈发尖锐。“虚幻3”引擎的建议书中写道:如果你用“虚幻竞技场2004”引擎开发游戏时只用了1个美工,我们建议你应用“虚幻3”引擎时,把美工的数量增加到3至5个。正是在成本的压力下,许多公司想到了代工。欧美和日本的游戏厂商开始将大批研发项目转移至人力成本较低的国家地区,如东欧、俄罗斯、南美、亚洲等地,大规模的海外游戏代工由此拉开序幕。

这为上述国家和地区的游戏企业带来了一次绝佳的发展契机。上海“老三家”的员工正是在这一背景下独立出来,成为中国游戏业的“第三代创业者”。

## 让我们去中国

何俊先参加了上月的E3大展,他介绍说,今年E3一个重要的热点话题是“Let's Go To China”(让我们去中国)。去年美国游戏市场的增长势头放缓,日本市场也不景气,而中国大陆网络游戏如火如荼,索尼、任天堂也先后以不同的方式进入,因此,很多人都想来看看中国有什么新的机会。“欧美的一些游戏公司今年特地安排了高层管理人员来中国,实地考察市场环境及竞争状况。在他们看来,中国是一个人力成本低廉、潜在市场庞大的国家。”

这些国外厂商选择代工并不仅仅是为了节约成本,如英国一家游戏代工企业的负责人所言“代工应该是战略性而非战术性的决策,你应该把它放在公司业务发展的整体角度上去考虑。如果仅仅是为了节约成本而选择代工,你会在不久的将来发现自己身陷困境。”

上海吉标软件总经理郭磊持有相同的观点。“PS3、Xbox2之类的新平台出来后,做一款游戏可能会投入200人到300人。你有1000多人,以前可以开发20个项目,现在只能开发5个项目,而减少项目又会到利润造成影响,风险也会增大。几个规模较大的项目就可能把公司的资源全部吸光,如果开发周期为2到3年的话,这几年内公司将没有产出。因此,你会考虑把一部分不那么重要的项目拿出来给别人做,你并不要求把这些游戏做成神作一样的东西,只要对方能保持较高的效率,且质量不低于你的标准,就可以了。”

代工令发包方得以将资源集中于自己的核心竞争力上,同时减少运营成本,还可利用对方的代码、工具和程序库,缩短项目的开发时间。除了这些直接利益外,中国庞大的潜在市场也是国外游戏厂商提出“Let's Go To China”的原因之一。

何俊先认为游戏代工市场的机遇已经来临。“如果说一年前大家还在讨论该不该选择跨国代工的方式,那么现在,讨论的重心已经放在了该去哪里、该代工给谁的问题上。”

## 10亿与200亿

就在国外厂商与国内代工企业开始试探性接触的时候,国内厂商,尤其是网络游戏厂商,对代工业务的需求也在增加。一方面是网络游戏市场的快速膨胀以及政府对网游进口管理的加强,另一方面则是研发人员的极度匮乏。

在人才争夺异常激烈,越来越多的厂商开始向外寻求支援,以不同的方式寻求代工。例如盛大参股日本BOTHEC公司,开发《银河英雄传说Online》;松岗将《乱舞三国》技术引擎的研发交由韩国JoyImpact公司负责;第九城市将《快乐西游》的美术部分全权委托给东星上海公司制作。

有趣的是,记者所采访的几家有一定规模的游戏代工企业,均表示对来自国内的业务兴趣不大。血鹰公司总经理苏方原先在科乐美东总部负责亚洲市场的开拓工作,在得知索尼、任天堂准备进入中国的消息后,他与科乐美、育碧、东星和光荣的几位朋友,共同投资280万组建了血鹰公司。“对我们来说,2003年无疑是中国游戏业的元年。”

回国后,苏方发现国内的游戏市场依然处于无序状态之中,并无多少改观,而PS2的销量也不理想。于是他决定把业务完全转向国外,“百分之百做代工”。

“我为什么要和100多家企业去争夺一个只有十几个亿的市场,科乐美每年的营业收入就有将近两百亿。”苏方的话代表了国内不少代工企业的心声。

沟通困难也是这些游戏代工企业不愿与国内厂商打交道的原因之一,尽管语言、文化方面不存在障碍,但双方对游戏的理解却有不小的分歧。

郭磊在与一些网游厂商接触后,感到很失望。“有些人很不专业。第一,没做过游戏,这个就算了;第二,不知道怎么运作产品,这个他们也不能体谅;第三,根本不知道自己要干什么,问他们市场定位,他们也能上来。这些人连游戏咋去派什么用处都不知道,只是认为这个东西很赚钱,所以想做。他们根本不了解游戏业的运作规律,以为几个月就可以出一款产品,也有的是想拿我们的东西去闹钱。感觉是一群空谈家。我们不敢和他们打交道,我们不想落下不好的名声。”

苏方对此亦有同感。“国内网游厂商的外包我们不感兴趣,其中很多人对游戏一窍不通,沟通起来非常吃力。我觉得现在很多厂商是在搞集资,而不是真正想开发游戏。”

事实上,除了圈钱外,一些大厂不断代理新产品另有目的,唯晶信息总经理助理林庆发一语道破:“一些大公司代理了你的游戏,却不会认真地运营,签约后就把它丢在一边。他们之所以代理你的游戏,是为了





打击竞争对手,让竞争对手拿不到产品,从而达到垄断的目的。”

### 得要多少人手

代工的运作流程大致可分为3个阶段。第一阶段是提案请求(request for proposal)和提案,提案内容包括时间表、工作计划、预算和团队的大致情况等。第二阶段是筹备并签署项目合同。第三阶段是游戏开发,代工者与客户之间形成封闭的工作关系,直到项目结束。

游戏开发是一项需要反复沟通的系统工程,能否有效沟通往往是决定成败的关键。包括有野心在内的许多游戏公司采用无隔断的工作环境,即是出于这方面的考虑。同一公司内部尚需如此,且跨越国界、语言、文化和时差等方面的问题日益突出,沟通更是成为影响项目顺利进展的首要障碍。

这决定了物色代工方所必须遵循的一些原则。例如,当项目周期较长时,最好找一个与自身企业文化相近的团队,以便他们理解公司的业务和目标,保持相近的价值观和行事方式。若实时沟通非常重要,最好选择与本国时区相近的国家,对于北美和欧洲客户,阿根廷和巴西等国的开发者是最佳候选对象,对于日本客户,中国等亚洲国家的开发者是最理想人选。

语言、文化等方面的障碍对于国内的新兴代工企业而言,已不是最主要的问题,他们在外资企业工作期间积累下丰富的经验,对目标市场的环境和开发体系也有一定了解。在采访过程中,他们普遍反映的最大难处是游戏专业人才的缺乏。

蓝软件的对日业务增长很快,但人手却远跟不上。“与科乐美规模相近的公司在日本有五六家,还有十几家规模稍小的游戏开发商,少的500-600人,多的1000多人。想象一下,如果这些公司拿出1/4的工作量到中国来做,我们得要多少人手。”

这一点也是发包商非常关心的问题。对于发包商而言,团队的稳定性非常重要,如果一个项目需要16个人,而代工方只有20个人,则意味着这支团队里的每一个人几乎都是不可替代的,稍有变动即会影响进度。此外,他们还看重团队的历史经验而非教育程度,代工方的核心成员必须曾经完成过同等规模和复杂度的项目。

### 早熟不是好事

国内的游戏人才本就不足,又面临部分网络游戏厂商的恶性掠夺。家代工企业的负责人对国内某网游厂商到处挖人的做法提出了质疑。“不少人进了这家公司后非常失望,感觉不像是做游戏的样子。这家公司到底是想自己做游戏还是想不让别人做游戏,叫人看不明白。”

人才的匮乏也导致了开发人员心态的浮躁。“在招人的过程中我们发现,很多人只做了几个月,跳槽出来后就会开出天价的工资。”苏方为找不到合适的人才而犯愁。

人员流动过于频繁,对于自身的成长也很不利。林庆庆认为“游戏研发水平的提高需要依靠经验的积累,依靠不断学习。国内的人员流动非常频繁,许多人做了不到一两年就当上总监,早熟不一定是件好事情。”

他很欣赏大宇的做法“大宇的一贯作风是不挖同行,自己的员工走了今后也不要回来,在人才相对短缺的情况下,这种做法对于维持行业秩序很有好处。今天我挖了你的,明天你也能挖我的,最后是大家都做不好。”

在这样的环境下,代工企业不得不自己培养人才。何俊先认为代工对于人才的快速成长很有好处。“代工是向别人学习的最佳途径。国内的游戏从业从业人员一般只有1至2年的从业经验,而在美国,做到主策划这个位置的人,很多都有10年以上的制作经验。大多数核心的Team Leader都有7-8年的经验,他们是很成熟的团队。游戏开发是一门技术,更是一门艺术。在基础薄弱的情况下,不可能一两年内就把从业人数从1000人变到3000人,3000人变到5000人,并保持一个较高水准。这时候外包商就是你最好的老师,你做错了,他会把东西西回来,告诉你什么地方不好。他是付钱的,所以会非常挑剔,以他做了10年的专业眼光去挑剔。有这样一个老师不断督促,人员的水平会有较快的提高,远远高于自己闭门造车。”

### 代工的理想

“代工只是我们初期存活下去的一条途径,未来的目标肯定是做原创,做自己的品牌。给日本人做了这么多年的游戏,我们相信自己有能作款高水准的国产游戏。”郭磊在《东星开发:机器人大战》时,与田田贵信一起开会,他在会上提出的很多提议都被田田贵信一否定。“从他的批评中,我学到很多东西,但终究还是希望有机会去实践一下自己的想法。”

吉码软件正在开发一款原创PS2游戏——《美猴王》,目前试玩版已经完成,顺利的话游戏将于明年年初问世。吉码软件总经理张小川(小川)为公司制定了原创、代工两条腿走路的策略,他认为“现在国内的游戏市场还很无序,但这种无序是良性的。我们相信两三年后,就会建立起相应的秩序,在这两三年里,我们需要通过代工,在技术、经验和资金等方面达到一定的积累。等市场有序后,我们就可以顺利跨过原创的门槛。”

尽管这些新兴的游戏代工企业有着专业的背景,但现在,他们还是得从最底层做起,从建模、贴图、动画做起,从汉化、移植做起。正如一位曾就职于某知名外资游戏企业的人士所言“完整游戏的代工,需要依靠零碎项目的培养和优秀的企划。”唯有通过不断的努力和自我规范,他们才有可能向金字塔的顶端进发,向原创的理想一步步迈进。■(文/本刊记者:大狗)



# 至尊

动力时空与它的原创游戏梦



## 在

本土游戏开发领域，创意鹰翔公司、“生死之间”系列即时策略游戏、公司的主要负责人及程序制作人姚震先生，都是能够唤起资深玩家和圈中人士幽远记忆的符号。然而这个快速演化的游戏产业中，很多名字也是容易被错过和淡忘的。对新生的网络游戏世代而言，它有自己的英雄、新的期待。在最近的一次产业探访中，我们出乎预想的被姚震和他的“至尊”项目开发团队所吸引了……

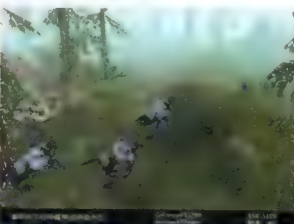
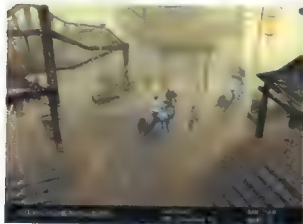


## 隐退的英雄

早在2003年夏季一次周末聚会中，笔者与久未谋面的姚震碰头，想不到一年前离开游戏公司的他，脚起游戏依然兴致勃勃，这才知道他不久前又悄然重返游戏开发圈，创立了北京动力时空科技发展有限公司，正着手进行一项游戏引擎的开发项目。当被问及相关细节时，他“嘿嘿”的笑

着不肯多加透露，只表示这是个网络游戏的引擎，但限于投资人对项目的保密要求不能细述，只是邀请笔者抽时间到新公司感受一下。

姚震在最初创办的创意鹰翔公司中，一方面是公司的总经理，一方面还担负着支村开发项目《生死之间》及《生死之间II》的制作人、主程序员和美工。这两款即时策略游戏，在当年国产游戏开发的萌芽时期，面对RTS巨大的市场需求及国外“命令与征服”、“星际争霸”等知名系列的压力，依然凭着较为完善的游戏性设计、图像表现和程序稳定性，在严酷的国内单机游戏市场上争得一席之地，并成为1997至1999年间本土原创游戏的代表作之一。当姚震于2000年因公司内部原因而选择离开创意鹰翔公司时，心中一定还有壮志未酬的遗憾吧。他随后进入一家外企担任网站方面的工作，后来又去了中科院作互联网方面的基层研究。一位本土游戏开发领域曾经的干将之才就这样从人们的视野中消失了。在三年间，中国游戏产业涌现了太多新的热点、新的趋势，而今面对重返游戏圈的老





朋友,他所透露的些许动态的确不能说是令人充满期待的。就这么一晃半年过去,当笔者第一次登门进行这次“迟到”的访问时,对于他的研发项目的概念仍全部停留在1999年的印象里。



## 速成的团队

步入动力时空公司,首先被沿墙布置的产品效果展示区吸引,笔者“恶狠狠”的将原本的“机密”——看了个够,这部游戏自然的园林风格3D场景、十数帧分解招式、不同的骑宠及形象宣传人物,的确令对国产游戏的3D美术水平有了初步的新知。

工作区的场地规模之大也出乎笔者的意料。正在会议室内与开发人员商谈的姚震很快将谈话告一段落,带领笔者参观各个工作区域的情况。除了进入公司看到的第一工作区中靠外约12个工位的运营区和靠里10余个工位的程序区,转过这一区域还有一个约20座的培训区,最里面是宽大的美工区,同样拥有20余个工位。第一工作区靠窗的侧面则依次是市场部办公室、会议室、会客室和总经理室。

看到笔者对培训区的兴趣,姚震笑谈,其实国内很多程序或美工人才都没有太多游戏开发经验,因此他组建公司时就将员工培训列入到规划之中,整个团队一边开发、一边培训,资深的美工师和程序员对部门员工定期讲授设计方法和经验,随时探讨解决设计问题。从2003年2月组建公司,大约8个月的时间就完成了核心的3D程序引擎,又在6个月后将基本完成了美工素材,整个开发进度和团队研发能力的成长速度都是惊人的。

程序部门的技术总监黄凡先生,之前曾经开发过一些手机游戏和棋牌类游戏,在日常的工作中,他与程序功底深厚的总经理姚震也是时常少不了交流经验心得。而美工部门的樊伟先生,则曾在知名本上开发企业目标软件参与过《铁甲风暴》和《傲世三国》的美术开发工作,此次担纲宋、金时代背景的《至尊》美工工作。



## 不羁的狂想

当笔者小心翼翼的提出希望能现看一下游戏的实际运行状况时,姚震痛快的应允了。在一部普通配置的测试用机上,游戏很快就运行起来。这是由内部联机测试的客户端,配置为赛扬1.7G/256MB内存、Geforce2显卡。如此普通的配置下,所展现出的流畅自然的3D山野场景令笔者大为赞叹,其养眼的色调比公司陈列墙上彩色喷墨打印的静态场景更胜生机、也更为迷人。对于图像表现,再多的文字描述也不如实际运行画面来的直接,在此邀请各位欣赏笔者带来的实际运行截图吧。

如此惊人的3D图像表现,令笔者脑海中浮现出一款著名的3D角色扮演大作。姚震肯定了笔者的猜度,表示整个3D图像引擎的开发,正是比《地牢围攻》的表现来逐一攻克技术难关,最后的实现不仅完全达到这部3D角色扮演大作中最抢眼的环境氛围、视角控制、景深表现和弹性配置需求等特性,更实现了比《地牢围攻》还要复杂的3D场景构建;《至尊》中所有的三维坐标都是完全真实的,因此在武侠世界中的飞檐走壁可以在游戏中充分再现,玩家甚至可以体验穿越天险和决战在紫禁之巅的快感。说罢他输入调试指令,令角色施展轻功跃上亭台,沿墙围四处游历了一番。他同时表示,目前的场景设定已经达到相当丰富的细节程度,

## 两仪刀法之大已生萌



但角色的多边形数还是以低端的PC配置来设定,保证大多数玩家都可以流畅的运行游戏。至于那些拥有高端配置的玩家,现有的3D图像引擎可以很轻易的支持高细节角色的客户端版本,他同时展现了现有客户端版本在800×600分辨率全屏抗锯齿特效下的精细表现。刚刚参加《天堂II》人头攒动的内测的笔者同时向姚震表达了场景过于拥挤的担忧,他表示这只是高复杂度场景的地区,对于大漠或草原那样的简单场景,《至尊》的3D引擎可以很好的展现。

在谈及网络角色扮演游戏的游戏性问题上,姚震强调,这个游戏将会重点表现新武侠人文社会的体系,不像很多网络RPG完全将游戏性建立在玩家互动的基础上,《至尊》将通过200个NPC组成关系网,让玩家体会到传统RPG中的根本社会性探索,每个NPC都有自己的族系、师承和思想,当玩家角色面对NPC时,不同的选择将触动其在整个社会体系中的人际关系,进而决定角色发展的不同分支,“传统RPG中的怪物,实在是太无趣了!”姚震露出玩家才会有笑容,表示在宋金之争的大时代背景中,哪怕是面对一名落单的金兵,也会考验玩家在乱世之中的处世哲学。

当话题回到游戏中可能有的趣味性时,姚震表示,在游戏中会充分展现武侠世界中的真正魅力。比如游戏中制造毒药和解药的药物合成系统,就会影响角色能力的发展理念,他提醒到,这次中了毒,不服下真正对症的解药,那可是会留下病根的。至于武功招式方面,为了满足玩家们向同好臭屁摆摆的癖好,特别安排了包括九阴白骨爪、独孤剑法等119个大招的武功系统,对一般讲究快捷杀敌的玩家来说,简单的点击即可使出,而对那些喜欢精研招式的玩家来说,游戏还支持鼠标的大招手动操纵,从而获得比普通施展更多的重击可能或幸运效应,充分体现武功招式的乐趣。

游戏中可饲养的骑宠宠物包括各种马、虎、狼、象,甚至麒麟和宠物猪等,“当然,并不是所有普通玩家都会拥有这样的奢侈品。”姚震又露出玩家“使坏”时的笑容。他表示,游戏中最恶搞的设计将是易容系统,当玩家装备了全套NPC的服饰后,就可以获得装扮为NPC的能力,至于这样的能力会有哪些奇思怪想的功效,此时笔者还不得而知。最后,正如各位看官一提到宋金之争就会联想到郭靖大侠和襄阳围城一样,《至尊》也将重点推出城防系统,使玩家一偿承担起保家卫国责任的梦想。



## 原创游戏梦

动力时空的《至尊》正在紧锣密鼓的进行最后系统整合,内部测试也已预计在8月时展开。据了解,由于原运营合作投资方的内部变故,这部大有潜力的原创网游作品尚在寻找新的合作伙伴,为此总经理姚震在兼顾程序及美术开发进度的同时,最近也为此耗费了不少心神。然而当笔者深入了解过这部“身在闺中”的原创网游新作之后,就已迫不及待的想要与关心国产游戏开发进展的家谱读者们第一时间分享它所带给我们的兴奋之情。而作为多年来期待原创游戏能有所突破的笔者来说,甚至已经在说服姚震尽早制定基于这一3D引擎的单机游戏开发计划了。

长期以来,游戏的程序技术和美术表现力,似乎成为制约原创游戏的瓶颈。感谢《至尊》带给我们新的期待,使我们的游戏之梦抛开缚得以腾飞。■(文/梁华栋)





# 民族网游迈出历史性一步

## 金山剑指中国台湾市场

6月16日,金山公司和智冠科技在北京长城饭店共同宣布结成产业战略问题,推动《剑侠情缘》网络版进入我国台湾市场。这是祖国大陆民族网络游戏首次大规模进军台湾地区。

金山总裁雷军表示,台湾智冠将在接下来的三年时间里,代理销售金山公司西山居工作室《剑侠情缘》系列网络游戏产品,全面负责该游戏在中国台湾和中国香港的游戏运营,而金山也正在与来自泰国、马来西亚、新加坡等地的游戏公司接触并进展顺利。

文化部、新闻出版署、信息产业部、商务部、中国软件行业协会、北京市软件促进中心、游戏工委及对外办等有关部门领导亲临发布会现场,并就网络游戏政策明确表态。

发布会上,金山总裁雷军和智冠总经理王彼得回答了包括本刊记者在内的媒体记者提问,披露了有关此次合作的更多消息。

### 英文版剑网应运而生

有记者问道:有十多个国家和地区跟金山谈合作,那么像澳大利亚、非华语地区,金山现在有没有开始做英文版的计划?雷军表示:新加坡和马来西亚运营中文版和英文版的计划,因为马来西亚的客户要求有英文版。

其信有言者表示,英文版怎么能既让外国人看懂,又可以体现中华武侠文化?雷军回答说:这句话确实令人头痛,但现在已经有非常多的武侠电影和小说发行英文版,我们会借鉴,也会简化一些东西。这是世界性的难题,但我们让他们看看,说怎么翻译的,还有《卧虎藏龙》是怎么翻译的。

### 剑网的预期和金山的目标

有记者问到对《剑网》在台湾前景的预期。雷军回答:期望进入台湾市场前十名,当然我心中的期望是前五名。

记者问及金山要代理韩国游戏的消息,雷军表示:不排除这种可能性。我们目标是成为国内最大的网游研发商,三大网络游戏运营商。要想成为大的运营商产品的多样性和服务性非常重要,而且市场很细,金山不可能在所有领域做产品,所以需要引进其他的产品丰富金山的运营线。在运营的过程中我们还强调精品策略,希望引进的都是大片。所以跟我们谈的韩国公司也非常多。

### 签约计划和分成比例

本刊记者提问:这次合作听说智冠要签下金山五年的产品线,是否包括单机和网络产品的一次性垄断?雷军表示:这次智冠签下了台湾和香港地区繁体版市场,另外签下了《剑侠情缘》三年的时间。包括《剑侠情缘网络版II》和《剑侠情缘网络版III》,另外就是提供技术支持,帮助调整游戏以适应台湾和香港市场。

当记者问到今后海外运营金山多少时,雷军回答:暂时还没有明确的规划,但我期望将来的国际市场收入能占到金山网游收入二分之一就很满足了。

记者随后问到金山和智冠合作分成。雷军说:每个作品拿出来要敲定第一件事是授权金,第二就是分成,网游收入会按照标准的合作模式有一个分成,分成的比例比现在通行的比例要高一些。授权金比韩国游戏高。支付形式是签约付一半,上市之后再付一半。

### 意义至上

对于分成和授权金的问题,王彼得表示:钱的多少不是最重要的,国内第一直网游游戏进入国际网游市场,这个意义非常重大。智冠代理《剑侠情缘》看重的是它代表中国文化,特别是中国本土公司研发的。我要把它得到全球华人待的地方,现在先从台湾和香港出发。

记者问到把大陆游戏带到相对较小的台湾市场对智冠有什么促进作用,王彼得说:从去年来看,大陆市场官方统计是13.7亿人民币,台湾去年

游戏产值是62亿台币,规模没有太大的区别。我认为只要是中国文化的题材,未来都有机会在网络游戏市场上占头。当技术差不多的时候,我们靠内容取胜。

### 上市传说

王彼得在回答有关剑网是否近期上市:千言万语,不如行动。美国对游戏产业,特别是对中国游戏产业非常的热情支持。韩国一家网络游戏公司已经在纳斯达克上市,盛大也已经登上了纳斯达克,在国际舞台上的表演也非常好。华人世界的游戏公司都不希望在国际舞台上缺席。未来金山也会朝向纳斯达克。智冠将要上市的游戏投资和销售部分,至于进度还在运作当中。

金山也会朝向纳斯达克。智冠将要上市的游戏投资和销售部分,至于进度还在运作当中。

### 8月登陆信心十足

王彼得透露,《剑网》预计在8月上旬或中旬在台湾正式上市。游戏改成繁体版后,智冠将针对台湾的玩家在最短的时间内做大规模宣传,采用爆发的宣传方式,而不是用三四个月的酝酿。计划找一个代言人做一个最短时间的曝光。

当回答记者有关台湾玩家对这款游戏接受程度的疑问时,王彼得认为两岸玩家的口味接近,不会有太大问题。对于剑网2.5D的技术是否有落伍之嫌的问题,王彼得说:这都不是重要的。游戏的内容、耐玩性,包括游戏怎么玩,怎么让消费者新的东西,这才是重要的。至于怎么表现,你看《天堂II》不是3D吗?但现在《天堂I》玩家却是最多的。

王彼得称在海外华人世界,智冠的运营和行情规模最大,绩效也比较好,在推广、运营上有很大的把握。王彼得希望《剑网》在台湾能够在3个月内达到5万在线人数,并且在半年里有5万左右比较稳定的人数。这将占到台湾网游市场5%的市场比例。

《剑侠情缘Online》进军台湾市场,结束了中国大陆网游市场只有引进没有输出的历史,而浓厚的民族传统文化内涵,将成为《剑网》的最大卖点。民族网络游戏开始走向世界,中国网络游戏产业的历史掀开了崭新的一页。



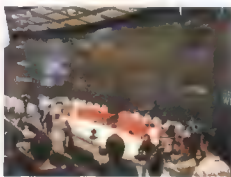


## 法兰西之路 记 ESWC 中国区总决赛现场

文/记者 赵国栋

ESWC 全称 Electronic Sports World Cup, 即电子竞技世界杯, 是由世界闻名的电竞营销公司 Ligarena 公司于 2002 年在法国创立。之前 Ligarena 一直致力于推动世界范围的电子竞技运动, 曾经成功创办品牌 "Lan Arena", 从 1999 年至今已经成功举办了 7 次, 在世界范围内获得广泛的认可和赞誉。

ESWC 目前已经成为世界二大电子竞技赛事之一, 每年的夏季都有 70 多个国家数十万的爱好者前往法国, 在那里等待他们的将是 1 周的狂欢和超过 20 万美元的奖金。



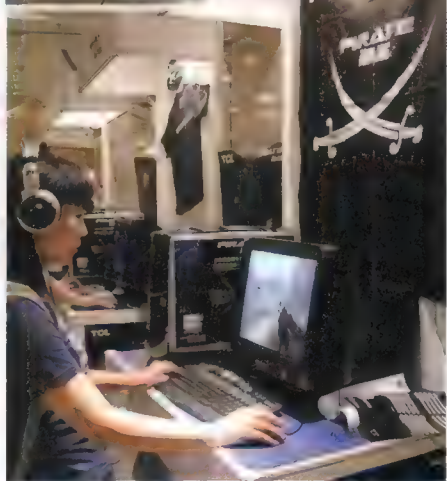
电子竞技世界杯

本次 ESWC 中国区决赛的场地是在北京中华世纪坛。相比于在奥体中心羽毛球馆举行 WCG 中国区总决赛, 世纪坛的场地确实是有不小, 但小并不意味着档次的降低。有一组数据足以说明世纪坛的高档。

"建筑面积约 650 平方米的大屏幕放映厅, 屏幕由 56 个 112 英寸的背投式屏幕无边框拼接而成, 长 31.4 米, 高 6.78 米, 是当今世界上规模最大的屏幕之一。大屏幕采用了先进的数字图像处理系统, 图像可整屏放映, 也可任意分组同时放映, 每个屏幕的图像分辨率高达 1280×1024, 整屏放映的图像分辨率为 11200×2400。在设有舒适座椅的放映厅内, 建有 5.1 声道数字杜比环绕立体声 AC-3, dts 系统。"

### 广告无处不在

相比于由三星独家赞助的 WCG, ESWC 更加商业化, 更加注重品牌广告的推广。ESWC 决赛的场地上, 我们看到了 Intel 的广告、联想的广告、CNC 的广告。在选手的衣服上我们同样看到了这些赞助商的 LOGO。在所有的广告当中, 利盟的广告无疑是给人留下最深印象的。利盟借助此次 ESWC 决赛的时间举办了一个海报设计大赛, 与 ESWC 同步进行, 可谓是用心良苦。



### 电子竞技与玩具

毛绒玩具与电子竞技有什么关系? 我们都记得 QUAKE 著名选手 Fatality 的小老虎吧? Fatality 的布老虎, 每场比赛必然趴在显示器上边, 这只小老虎叫 smU。按照 Fatality 的说法, "smU 是他的福神。3 年里他带



着 smU 参加了所有的比赛, smU 可以给他带来无数的好运气。在这次 ESWC 决赛场地我们看到了更多的毛绒玩具。参加女子比赛的所有女选手几乎每一个人都抱着一个, 这本应该算是女孩子的天性吧, 但此时此刻, 同样的她们也希望这些心爱的玩具伙伴可以为自己带来好运。





### 阿朵“盛开”

阿朵，内地最具潜力的性感女歌手。提到这个名字，也许有人对她有更深入的了解，至于2003年她的第一张个人专辑《盛开》相信听过的人也不是很多。但就在2004年，从4月成为金山《剑网》攻城大使以来，到眼下的ESWC，这个原本默默无闻的内地女歌手却在游戏圈内的确“盛开”了。

2000年5月，阿朵被著名日本音乐家小室哲哉发现，并与其香港公司签约。在进一步的合作中，阿朵对于流行音乐有了更深入的认识，她的舞台表现也更加多元和成熟。2000年是阿朵歌唱事业的一个重要转折。在北京工人体育场举办的一场名为“21世纪大比拼”的演唱会上，阿朵用她那充满活力的舞蹈和歌声，掀起了全场的最高潮，引起业内人士的普遍关注，同时也为她赢得了与毛阿敏、满文军、孙楠一同进行全国五城市巡演的机会。2001年4月，阿朵与“正大国际音乐制作中心”签约。在新专辑的筹备之初，公司和阿朵不约而同的把目光集中在了“体育歌曲”这一焦点上。在抛弃了国内原有“体育歌曲”政治化、口号化的模式之后，阿朵将让“体育歌曲”散发出更多的活力和时尚。同时也展现出一个自由、自信、自强的阿朵。2001年10月22日，在“中国足球彩票首发式”上，阿朵演唱了足球彩票的推广歌曲《皆大欢喜》，进一步确立了她的运动歌手的形象。

请阿朵作为本次大赛的形象代言人可谓贴切。在这个美女经济的年代，自然谁也不能免俗。



### 女人是水做的

女人是水做的……这句话一点都不假。这次ESWC CS女子大师杯决赛更加证明了这一点。决赛中“NEW4”和来自上海的“DC HOME LADIES”在11:11战平后，“NEW4”连下两程，以13:11击败对手成为本次ESWC CS女子大师赛的冠军，同时推上了去往法兰西的头班车。就在冠军出炉后的1秒，在场的女选手都哭了……女人是水做的……



### ！张斌！

也许是我们看的CS比赛太多了，在这次的ESWC上，CS的总冠军决赛虽然也称得上精彩，但风头完全被随后开始的《实况足球》冠军决赛盖住了。这不仅因为这是国内首次大型的WE7比赛，国内的WE7爱好者首次有机会一绝高下。更是因为中央电视台体育频道著名节目主持人张斌的出场，他现场为实况7总决赛进行了解说。

### 功利主义

中国足球让我们理解了什么是功利主义。在这次ESWC中我们同样看到了功利主义。在张斌对参与WE7总决赛选手天津的陈志良和成都的王早行进行采访中，双方都表示他们选择法国与巴西作为自己的球队都有些功利色彩，阿根廷和西班牙，才是他们最钟爱的球队。中国足球功利主义依然出现在了足球游戏的赛事中，也许我们只能将其理解为“获胜才是比赛的最终目的”吧。



### 他们代表中国

此次ESWC中国区总决赛终于结束了，经过1天激烈的争夺，产生了所有的冠军。共有14位选手最终获得了去法国参加ESWC总决赛的机会。让我们记住这些人的名字

CS男子组  
冠军:wNv 战队  
CS女子组  
冠军 NEW4 战队  
魔兽争霸组  
冠军 孙立伟  
亚军 吕俊  
实况足球组  
冠军 王早行  
亚军 陈志良

祝愿中国选手在ESWC总决赛中获得更好的成绩，你们代表中国。■







# 玩家生活

绿树阴浓夏日长,阳光倾泻到我的咖啡褐色的桌面上。我看看费好大力才整理好的电脑桌,却觉得还是毫无章法可言。一堆游戏CD和几本写着大大的“PLAY!”字样的杂志乱放着,一台黑色的电脑冷冷的呆着。——看看密密麻麻的网址、游戏秘籍以及网游ID密码的破本子,更显得与我那IBM的本本电脑格格不入。我愕然。

这可靠的被我称作“游戏天地”的地方怎能如此不堪入目?

朋友中品位总是最酷最IN的JOJO给我介绍了些东西来装扮我那看起来空洞的“游戏天地”,她说这不仅对拥有“一片自己”玩乐空间“的女生适用,男生也可受益匪浅。

## CD架

给自己挑个很清爽的CD架,让那些纷乱的游戏CD变得井然有序,使电脑房也显得很爽朗。还有几个男

性朋友,平日里都是很DIAO的,用的东西都怪异至极,所以为他们选了很复古的CD架,好像绅士用的东西。

## 置物架

由于考虑到,那以每月一本的速度只增加不减少的《网游》,便去买了个宽大的折叠架,用来存这些大16开的书则刚好,然后放在电脑旁边,需要用的时候随时取放,既方便快捷,又不会使房间变得凌乱不堪。

## 记事本

说到记事本,食草兽的皮质款本是首荐的,用它记下一些在游戏时的心得体会,记载一些有用的网址……还会有艺术气息呢!当然,还可以选些很可爱很炫目的本子,惊艳啊~

## 仙人掌

对于一个玩家来说,花鸟鱼虫的生活是很无聊的……左挤右挤才挤出的时间全都献给游戏了,哪里还有时间搞什么花鸟鱼虫?因此,为了装点没有生机的“游戏天地”,选些生命力顽强好养的绿色植物是再合适不过了,而仙人掌便是最佳选择,不需要操心换土浇水的事情,只要十天半个月浇上一次水,一点小小的绿色就会活跃在电脑桌前。

## 小香袋

注重小处,常常会带来意想不到的效果,电脑旁边不妨放个精美的小香袋。对酷爱电玩的朋友们来说,沁人心脾的香囊气味可为他们过关斩将另辟蹊径,这未尝不是一件美差。

## 游戏人物手办

HOHO,这里即有帅气的尼奥,又有几位美女相互争艳。这些来自游戏虚拟空间的人物,虽依旧不是活物,但毕竟走进了我们的现实生活。看着这些逼真的人物手办,仿佛真的置身于那些扣人心弦的游戏情节中了。知道排进游戏里什么感觉吗?呵呵,等你收集到越来越多的游戏人物手办,这感觉就不言而喻。

## 烟灰缸

曾经问过很多朋友,他们在游戏的同时最喜欢做什么,大多人的回答都是抽烟,慢慢地将烟吸入,让它慢慢地在胸腔里回绕,再慢慢地向上,从嘴里冒出一个小小的烟圈,它扩散、扩散、再扩散,直到那缕青烟淡到让人无法察觉……虽然说抽烟是有害健康的,可是我们不能强求别人做什么不做什么,所以作为一部分玩家的生活,还是要提提它。比起其他的,ZIPPO的烟灰缸算比较有型的了,不论男生女生,用起来即方便又COOL,是不错的选择。还有专门为女生设计的几款烟灰缸,可爱到让我觉得它是用来做装饰而装非烟灰的。由于笔者不抽烟,所以这里只是靠平日的

## 陶瓷杯

就算沉浸在再经典的游戏中,总得喝水吃饭吧……在桌上放一个复古陶瓷杯,给人一种回到了欧洲中古时期的感觉……还可以选一个日式的卡通杯,嘿嘿,马上你就会回到童年了!比起一次性纸杯,这些温馨的瓷杯仿佛有了人性,多了几分家的味道。喝水也不再是“义务”,而是玩家们另一种享受(大多情况下,游戏期间手都会比较麻木,补充水资源时,较平时就稍微灵活,因而宽大手柄的瓷杯更为方便实用)。

## 手机架

随着时代日新月异的发展,手机不再是可望而不可及的“富豪梦”。即使像我们这些“中产阶级”的孩子,有手机也不再是什么稀罕事。平时生活中,电脑和手机是我心爱的两个东东。每当我沉迷于精彩的游戏,有电话便是最扫兴的事。我要在我的各个口袋里找手机,然后“喂?小丽啊?”这样不得不暂时中断游戏。而可爱的手机架帮我解决了这棘手的问题,以后拿电话也不必这么费事了。

## 贴纸画,大头照

JOJO给我介绍的东西就以上几个了。而我总苦恼自己的那个IBM的黑色冰冷本本电脑——嗯,怎么都像个上班族用的东西。老爸买电脑果然不考虑他人啊。#-#%

正抱怨,JOJO在电话那头便开口了。“哈,我知道了。我知道怎么办了!你可以去买些贴纸画,再照些大头照,在你的本本上艺术性地贴贴,不就万事OK了?”

“那男生的电脑怎么处置?”  
“笨蛋,男生也可以贴啊!找一点的贴画和他们GF的大头贴就是最好的选择!单身的也可以贴宠物啊、偶像啊、游戏图片啊怎么都可以!”

经过JOJO的一番精心“指导”,加上我丰富的创造力和想象天赋,我的“游戏天地”的升级工作就圆满竣工了。不需要费太多Money,不需要浪费多少时间,电脑桌就变成了整个房间里最IN的地方!

心动了吗?一起来试试吧! ■(文/月下静格格)





# ● 辽宁灯塔 闫禹锬

玛莉伴我走童年,欢声笑语小神仙;  
凄美爱情仙剑传,催人泪下倍辛酸;  
暴雪黑鸟与西木,彻夜不眠为通关;  
石器拉拢女人心,黑马传奇一路先;  
只为尝鲜就上瘾,练级枯燥私服传;  
PK,抢怪还刷钱,作弊外挂满网间;  
一颗纯洁游戏心,还我单机一片天。

可能由于“十年”特企耗费你们太多精力,反正我个人对本期E3相当不满意,基本上只是厂商即将发售的游戏,页面还小,基本等于广告。至少我本人对这种“发售表”不太感兴趣,应描写这个节日而不是某些游戏,结合大量图片介绍展馆外型啦、地图啦、厂商展位、美女等等,也不该局限于PC,连发布的PSP、NDS也不做图片介绍,最失败的一次E3介绍……

十年这期杂志我认为做的不如首期那本好,没加厚,也没赠品,没有CD,至少也得有个纪念海报、贴纸之类的,哎,就像某些国产大作一样,越大的期望带来越大的失望。

## ★ 游骑兵

看看您的诸作,猜测是为了“女人”才玩的网游,以致“纯洁的游戏心”沉沦网际? @!\$%&... 网络游戏有人与人的互动,相信会比“理想化”的单机游戏世界更要令人弹尽中心,两种世界,两种体验,就看各位需要怎样的历练了。

多年来的E3报道,侧重点也多有调整,在资讯过剩的时代里,我们决定将玩家的目光再次“纯化”到乐趣的本源上——只有精彩的游戏,才是一个游戏展最令我们心动的前景,不是吗? 想起最近关于北京国际车展的一个电视采访中,被访的一位中年男子当被问道来车展上主要是看车还是看美女时,首先斩钉截铁的回答“当然是看车!”随即表情腼腆,补充说“当然还有美女,看车美女嘛……”啧啧~

家游十年,也要继续开开。关于怀旧,自百期以来似乎已经“爆料”太多,却很少有机会整理十年来回顾玩家们这个世界上最值得记录的趣事。十年纪念号,给你这么多玩家的谈资,侃侃同桌那小子,迷倒全班女生,只日可待! 这么厚重的大礼(P.S. 加厚、赠品一个也没少),望读者大人明鉴。



## ● 妖妖

亲爱的敬爱的善解人意的石子大哥(叫大哥感觉怪怪的“”) :

由于私人原因没能买到4月的《家游》,那个遗憾呀! 在5期上看见上期居然放发了《天堂II》的内测账号,那个哭呀! 怀着志心的心情给石子写下了这些文字,希望能从石子的牙缝里再挤一个《天堂II》的内测账号,小女子感恩为怀,泣血跪求……

在最爱的游戏里我选择了《魔剑》,这的确是个好游戏。组队练级,建立公会,攻城,保卫公会,这些都是《魔剑》不可或缺的组成部分,当然还有收割与反收割。当中传递着的是温情、友情和责任,没有满游戏的铜臭味,更没有RMB的交换破坏她的圣洁。所以,我的签名档中有这样一句话:我爱魔剑,因为她干净得如同初生的婴儿。大陆的魔剑在去年就消失在我们眼前了,但爱着她的玩家们辗转来到亚服、韩服继续着他们的梦想,有的已经去了欧服,只要魔剑存在一天,我想我就会玩下去。

最后祝“家游”越办越好,全体工作者健康快乐!

## ★ 石子

大汗~~被人叫做“大哥”我也感觉怪怪地~~~!



其实不要说是这位MM求《天堂II》账号,就连自己的账号,都是硬从别人牙缝里抠出来的,其他小编更是份份,想想偶是在什么样的环境下坚持游戏就会明白的咧——身边无数双眼睛极其XX的望向我……(不知道是眼馋还是眼红了,偶只好假装看不到)。

借这次回复有个很重要的事情要说,因为种种原因,目前还有3名读者没有给我确认邮件而尚未领走CDKEY,鉴于内测时间有限,且《天堂II》账号实在难得,不可浪费,偶将适度处理这3个“孤儿”CDKEY,当然,也可以送给这位急切的MM一个。



#### ●刹那

第5期的杂志看了,感觉一般,没有太让人兴奋的文章。说实话现在买家越来越靠的是,不想中断一个长期的习惯。

现在自整心态竟有和“三皇五帝”一样的味道,以前的人文气息和独特个性,被商业化冲的越来越淡了。不是说这样不好,只是现在的家实力还不够。单就自己的话来讲,还不能完成对于游戏硬件的适应性测试和评述。

当然我知道路要一步步走,饭要一口口吃。这一下,就从“新作速递”开始吧。宁缺毋滥是家以前的口号,可是现在的“新作速递”中滥竿充数的太多了。典型的是“大航海”、“轩辕剑”,无聊的信息就充满了一页。“仙剑外传”还是两个页面。不客气的说这3个游戏2页足够了,真难为这些作者了。

而其他的欧美游戏介绍,一直以来就是一个模式。“特稿”里讲“同质”的现象。家中欧美游戏不是“同质”很久了吗?游戏制作背景和作者的调侃,游戏引擎,画面音效,原声的游戏系统叙述。其实最关键的系统介绍被简化了,而且我认为相对创意较强的欧美游戏,不会小鸟依人地,今年就,很简单的,作者没有真正的体验游戏看看沿途的风景吧。大多没有注解,我想不是编辑不想写,可能是实在没有可写,只是出于排版的要求而配的图吧。

这其中的困难我能体谅,但是家的这个样子已经很长时间了,没有任何的改变。不知道家是不是应该去倡导作者对于游戏系统和玩点的关注,这些绝对不是“新作速递”无须考虑的。在对作者的文章选用,也该多多的给新人机会,可以带来新的东西。

网络调查方式是希望能够撰写一些有看头的东西,不要仅仅是什么“地理信息考”了。呵,这是很难的东西要权威了。

最后呢,家提过由于网络的关系,在各方面要考虑如何使游戏资讯和网络有差异,有深度。遗憾的是这样的文章在第5期基本没有,大量过时、相同的信息充斥版面。

希望能够看到变化,家要找回以前的感觉。

在这个巨变的时代,玩家变的越来越怀旧。

不要因为网游,而忽略了大多老友的心绪! 谢谢!

#### ★月月

作为一本提供游戏资讯的刊物,家游的“新作速递”栏目一直以来都是受到读者关注和喜爱的。不过长期以来前瞻性文章风格却局限于一种固定框架形式内,这的确是一个严重问题,造成这种情况的原因是与国内游戏环境、撰稿人水平、编辑形式分不开的。在任何一款游戏上市之前,制作公司总会慎重考虑对外发布相关资料,尤其是对于众多的国外作品。而作者的资料来源大多也只能是通过互联网获取,更谈不上试玩了。国内自行开发

的作品就相对好些,我们才有可能做出《仙剑三外传》那样的连续报道,满足关注此类游戏玩家的需要。至于国外作品,众编也在多方尝试,力求也做到翔实深入。一些文章常常是在游戏推出DEMO之后,与游戏正式版同时甚至落后一段时间才与读者见面,这也都是为了准确详细,以满足各类玩家读者的口味。



#### ★游骑兵

游戏的杂志,绝对反映出一个玩家族群的生态状况。

“我有多久没有为游戏而感动过了?”有时问自己这样的问题,时间的模糊性会令人感到惶恐,难道真的是令人拍案叫绝的好游戏已经绝种了?连带着杂志的游戏介绍,也显得死气沉沉? NO, NO! 好游戏永远是需要耐心细品的,所以不要玩“游戏过剩”而产生的“游戏厌食症”毒害了肠胃。换一个角度来说,对于提供“游戏美食”的玩家作者,你们的游戏激情难道已在“枪化危机”、“呼吁公正”的文风革命中,被消磨得荡然无存了?如果你们真的热爱一款游戏,那就努力展现它的魅力,让所有人与你一同热爱那款游戏吧。





江苏南京 沈晴

现在市场上的游戏资讯类杂志真是多，家用电脑与游戏、要拉、电玩、游戏玩家等，真是很容易呢。我想来偏向于买《电子游戏软件》和《软件与电脑》，因为这两者的内容翔实，而且界面清晰，思路也比较统一。我看见《家》很多天了，但是始终没有买，也是在比较之下放弃了。以下罗列一些缺点，当然优点也是很多的，不过我也不会去夸了。告诉你们一件事情，我买这期是因为我看无封面上有显卡技术介绍，而电脑杂志之类的纯粹内容，我想又有普通电脑知识又有游戏攻略介绍的杂志也不新，如果打“一看，我想自杀了，我已经买了2本游戏的书了”一还好重复的内容不多，否则我会不知找哪儿在网上消呢。

第一点，内容也太乱了些。其实本来栏目的设置是相当不错的，可是在有些内容重复或者类似，让人没有新鲜感。我觉得玩家“角”中的专业内容太专业化或者过于杂，个人以为还不如加入电脑实践中成为业界新闻的一项内容。

第二点，文溯湖中的文章写得怎么样，本太搞笑也不去探讨，看了才知道，试问这种文章怎么会入了读者的眼，我越看越觉得没劲。水中游的牛马也写得不错，以前看过很多令人感动的关于游戏的文章，说上论下的都有，但不去谈一些，尤其是那些谈论三国的实在太多了，网站多的是呢。所以那些特别企划就是某某游戏或者是某个游戏从初代玩到现在的一种感受，一种历史的厚重感，完全可以由读者来与编辑部互相讨论的。

至于玩家“角”，我觉得与游戏观是一类的，观中也有文化，“角”中也有文化和历史，何必分开呢。幽默则可以放入《大话西游》，挺有趣的，补充一下还有游戏个“角”，加入游戏需要的配置，攻略也太不爽了，多些硬技术。

当然还是有优点啦，这杂志内容不错，内容很丰富，有一阵还办杂志杂志，还有《游戏编辑部》，KOF被人遗忘的遗产之类的文章，很不错。读者杂志在《家》中，我完全不懂得。

就说到这里吧，有好处别忘了分我。想想将来做游戏杂志，游戏杂志编辑，还真是一份令人兴奋的事呢。

#### ★阿子

这位读者朋友，当我看到您说勾起您购买《家》的是硬件栏目，由提多开心了！哈哈，您的这句话，可坏了我这个“镇主”了！啊！

首先感谢您来信提出意见，关于您的意见，我也有自己的看法：

1.关于杂志栏目，我们始终着眼于读者的需求，因为我们知道，事半功倍，啊不，哪里有需要，哪里就要有奉献。正因此，“玩家”角中的“专业”才有必要存在——作为中国最专业的游戏杂志之一，《家》有义务已有义务记录中国游戏产业的点点滴滴，而当我们的老，回忆往事的时候……（小马：第一次跟读者交流，也没必要跟牢里放出来一样吧）

2.首先，您提议的“由读者参与”特别企划的稿件，非常短，事实！我们比您更希望看到我们可爱的读者不吝拿出他们的奇思妙想，与我们共讨论，游戏玩家所关注的一切。而关于“文溯湖”的文章，我想大概是各人喜好不同罢了，我倒是认为恶搞的文章不值咀嚼寻味，呵呵。此外，网站上的文章可是不能随便转载的哦！

真得很开心能够与您这样认真的读者交流，因为几个月前我自己就是一个读者，所以我完全能体会您对《家》的意见完全出自关心，希望您能够和我一样爱它，执“家”之手，与“家”偕老……

另外，做游戏杂志编辑绝对是一件很苦，啊，酷的事情……



www.wuxiaonline.com

百台PSII逐鹿中原  
孰知厚礼花落谁家

互动  
武侠

编辑：成都游戏杂志  
出版：重庆电子音像出版社  
发行：成都电子音像出版社  
印刷：成都鑫心电子技术开发有限公司

左手 8 周年特刊, 右手 10 周年特刊。心里有着莫名的感触。为家游, 也为中国的游戏界。

两本特刊, 同样有着对家游美好的祝愿, 但仔细观察一下, 还有多少公司是在做单机游戏的呢? 我始终认为, 单机游戏是一个游戏公司、一个国家游戏制作水平的直接体现。金山——一个民族软件标志, 它的转型也就意味着旗下西山居等游戏制作部门已经完全向网游靠拢。一直入狱的仙剑, 或许意味着什么, 在此, 我并不想细述写什么祝愿我们的单机游戏明天会更好。我只想祈祷, 等等一些还在制作单机游戏的公司, 撑下去, 别让单机的仙剑、轩辕剑倒了, 撑到国内玩家都有像日本欧美玩家那样的正版意识与购买能力, 撑到那个美好的未来。

我始终认为只有家游, 才是国内最专业的电脑游戏平面媒体(大抵比较综合)。而作为媒体, 必当对于它的领域有着独到的、鲜明的立场。可惜的是, 现在在家游推崇的游戏文化中, 似乎迷失了自我。我要声明的是, 我很喜欢探讨游戏文化, 但我觉得家游以前的做法有点舍本逐末。一个游戏杂志, 应当对游戏有着明确的看法。也就是说, 家游不应该放弃自己对游戏的观点, 对游戏的评论——玩家能直接从书体会到这本杂志的精神。我也曾记得家游在改个彩后, 推出过《大众批评》的栏目, 猜测它的没落, 可能与它所承受的压力有关。当人软不惟用了几期大约长达 10 万字来阐述自己启用新的游戏评分准则时, 家游就连游戏评论都由撰稿人代笔, 巨大的反差(强调一点, 我不是在贬低撰稿人)。

说句尖锐的话, 游戏杂志的话都从别人的嘴里出来, 那还要你们这些编辑们来干吗? 就像中国的男足都用罗纳尔多、齐达内等做外援拿了世界冠军, 中国男足就牛逼了吗, 不会的, 那只会让人 BS 到底! 要成为一个合格游戏编辑, 必须是一个合格的玩家。很难想象一个人在玩游戏时, 没有任何的想法。

想举个对于游戏评论的例子, 今年的 RPG 大作《苍之涛》上市时, 我在第一时间想到的是家游的看法。哪知在等待数月后, 我在家游上看到赖东写的一篇关于《苍之涛》不痛不痒的感受。与之相比的, 是我在买到《苍之涛》豪华版的同日, 就得到了《电脑商报》游戏天地》的中肯的评论, 与对其中的机关兽的延伸的探讨。其实国内大作在上市时, 国内的媒体因存在与厂商之间的利益关系, 刻意避开其评论对作品产生的影响, 这在中国并不少见, 但令我失望的是, 家游也不能免俗。

做游戏文化, 怎能没有自己的旗帜?

#### ★东东

关于对游戏的评价, 我想说一件事, 在我的编辑生涯里, 发表过两次与大众声音完全相背逆的“游戏观点”, 第一次是《天之痕》, 对于这个普遍叫好的作品我给了比较低的分数, 第二次是《大富翁 V》, 在一片骂声中, 我给它打出了相当的高分, 这两款游戏都是经过我自己仔细把玩之后作出的评价, 可以说文中的每一句话都是由心所得, 是自己真正的想法, 也是我给它们打出那样分数的理由。显然, 这些与大众不同的声音很快就被淹没了, 所以我就想, 如果说我们的声音和大众一致, 那么是否还有发表的必要? 如果说不一致, 是否也还有发表的必要? 诚然,

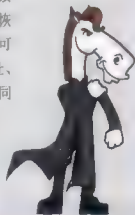
作为媒体, 应该有自己的观点, 但是这种观点并非只是玩家不可或缺的, 游戏是一种每个人都可以去体会的东西, 对于个人来说, 可能自己的体会要比任何权威作出的评论更有价值。



#### ★小马

这位读者朋友的中肯意见来自家游论坛, 并已引发了很多家友的关注和参与, 连美编丹都忍不住跟着发出了超必杀技: 挑衅传说(其实是在发牢骚, 据悉老编正准备按这家伙的发帖字数×10 算帐扣钱)……最近论坛里大家关于杂志的讨论非常精彩, 十分耐人寻味。时值《家游》创刊十年, 未来杂志的发展方向是摆在我们面前的一道难题; 但我始终相信, 有这么多读者朋友的支持, 《家游》当有更美好的明天。

最后做一个预报, 近期《家游》将推出手机短信互动平台, 方便读者参与各种交流活动, 请大家密切关注并积极提出建议。此外应广大读者要求, 玩家征友栏目也准备恢复。从本月起, 参加征友的读者可将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、QQ、照片等个人资料, 连同有效证件复印件和百字以内的留言寄至编辑部, 嗯, 基本还是老规矩, 希望大家玩出新感觉~!





# 家游派 PLAY!CLUB 本月语录 (www.playgamer.com/playclub)

“假行家、窝囊废、满不懂”，也许作者、编者、读者一定要以这样的身份凑在一起才有效果。反正我是满不懂……

——孔雀明王◎《家游是否会迷失在泛游戏文化中？》

OFFICE 是 WINDOWS 的捆绑产品，在这篇小说里，他的身份自然也是一个贵族，而 WINAMP 是一个下载软件，自然是平民的身份。OFFICE 是装在 C 盘（系统盘），算是富人区。而 WINAMP 是装在 D 盘，算是贫民区，两人是没办法结合到一起的。所以 OFFICE 请了病毒——就是 SYMANTEC 走后出现的那些鬼鬼祟祟的家伙——把他们弄到了一起。然后系统就是崩溃了。这应该是个为爱情抛弃生命的故事。

——凌小路义行《回复：关于 6 期文渊阁的<这里禁止爱>》

文渊阁里的那篇《这里禁止爱》，是电脑世界里错位版的梁山伯与祝英台，或许真的工业文明越发达就越容不下世间的真爱。就像我，7 年前买家游是喜爱，4 年前是习惯，现在呢，是偶尔的冲动，当然这个例子举的不是很恰当。

——春天地铁《寻找阅读的冲动：写在第 6 期之后》

以后去编辑部别忘了带包子，否则，后果自负。

——zyd1985414《回复[发现]新编加盟》

引用：开头说主角“小强”的妹妹叫“小花”，那 STAGE3 中所提到的没有铁教的应该是他妹妹“小花妹妹”还是书中所写的“小霞妹妹”？

小霞是支线，小花是主线~

——yangao《回复：<大逃杀·暗黑编辑部>的小疑惑》

送“家用电脑”与“游戏”好了啦！

——Logitech《回复：家游应该赠送什么？》

遗憾的是没人晕场、没人作弊（所以更没人被抓住）、没人号啕大哭、没人精神崩溃……考完没人放炮、没人裸奔、没人……

——RPRrevolution《啊~竟然考完了~但是没感觉轻松~》

## 本月栏目

### 指挥官：

《家用电脑与游戏》代言人  
（本图已参加新浪游戏主办的《极品飞车 7：地下车会》原创贴图展）

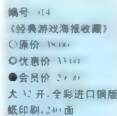
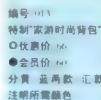
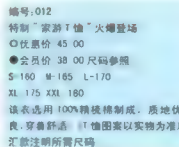








超值选购



汇款地址:北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室  
收款人:《家用电脑与游戏》邮购部  
邮政编码:100036  
咨询电话: 010-88146001/6002/6003  
010-88115658  
电子信箱:duhui@plavzamer.com

四川创世缘电子科技有限公司

发行地址 浙江省宁波市江北区慈城街道 邮编 315000  
 发行时间 2000 年 电话 0574-2350000 7000  
 联系人 陈利华 电子邮箱 chenlihua@163.com  
 E-mail: chenlihua@163.com



# 战争时间

战争的时间 · 战争的年代

发售定价:

48

3D即时军事战略大作, 战争!  
现在是“战争时间”...

顶级画质, 火力壮观, 现代化军事装备...  
全新即时战略引擎与操作界面, 带给你前所未有的自由度!  
两军大战与深入敌后, 开战!!!

两款游戏大作 六月末 即将发售

# THIEF

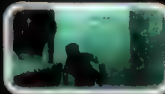
DEADLY SHADOWS  
神偷III致命暗影

发售定价:

58元

中世纪的神秘传说,  
神偷就像幽灵一样, 续写神话!

超强的3D效果, 诡异的音效, 完美的AI...



北京空间互动科技有限公司

Beijing Space Interactive Technology CO., Ltd.

www.16316.com www.15315.com

地址: 北京市海淀区清河安宁里四号院金泰福地大厦709, 邮编: 100085, 电话: 82743190/81

全新巨作 颠覆传统 网游唯我  
女神 降临 火爆公测  
席卷华夏神州  
独尊

绝对女神

Gate of Heavens



北京金玉天立软件科技开发有限公司 总机: 010-65571166  
客服: 010-65570303/65572929 e-mail: gm@gth-online.com.cn



# 7.14 强攻

神偷:致命阴影 剧情攻略  
哈利波特的阿兹卡班的囚徒 魔法攻略  
信徒II 精灵之崛起 五大种族流程攻略  
我是龙 完整任务攻略  
星际冷兵器时代的决战——《斯巴达人》与古希腊战争

天堂II 十万个为什么(一)

刀剑Online 攻略详解

天翼之链 BOSS亲密接触活动

剑侠情缘Online 商道五德

绝对女神 土精灵成长之谜

飞行武器:3D震撼劲杆三型

玩转N-Gage 影音、网络、格机指南

DIY《极品飞车:地下狂飙》的个性涂装

Chenkaat抢先试用报告



THIEF

极限攻略 E-PASS

# THIEF

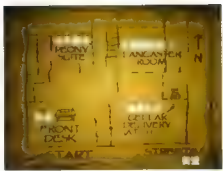
## 神偷:致命阴影

### DEADLY SHADOWS

文 风梦秋

#### 蓝苍穹旅馆 (Checking Inn - Cashing Out)

买 在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。



在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。

在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。

在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。

在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。

在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。

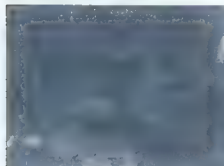
#### 血战的终结 (End of the Bloodline)

在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。在《神偷2》中，我们曾见过蓝苍穹旅馆，它位于伦敦的东区，是当时最豪华的旅馆之一。





书架上面容易忽略



到伊莎贝尔(Ember)领主。朱利安想变盗取大猫石,这样就能回城堡,占有伊莎贝尔。

计划是派手下藏在送货车里混进城堡,弄灭院子里的脚头火炬。作为内应的厨师就会打开侧门。我可不希望除我之外的其它人拥有这颗大猫眼石,也许我亲执行这个计划会更好。

射灭火炬,爬上墙头,从卫阶室门口有张纸。恩伯早已有所准备,在地窖门口加装了道铁闸,只有他能挂。

来到内部区域,沿着螺旋楼梯上去来到一间卧室。书架上找到伊莎贝尔(Ehrabeth)的日记,她对朱利安和恩伯都很反感,说“与一个虚假丈夫的婚姻婚姻——我不在乎现在是在他们中的哪一个,反正毒药对事都有用”。从沃里克(Warwick)夫人的来信中得知恩伯。

好友克莱夫(Clive)患有重病,因此为此备受煎熬,想逃到这儿。

从窗户跳进恩伯的。恩伯的日记中,我找到了大猫眼石。恩伯的日记中,我找到了大猫眼石。

比他的其它油画加起来都值钱;他的好友沃里克领主最初是送给到 戴带有诅咒的宝石而染病的,他死后宝石被捐赠给了威尔斯博物馆(Wielstrom Museum)。

取得书架上的钥匙,扳动书桌旁壁上的火把,回到外部区域,来到地窖取得大门的开关。

## 第一天

平时可以在城市里自由行动,到处搜刮一些东西。在有些地方能找到水箭等道具,每天都有。如果被守卫打死或掉进水里,会被关进南区的监狱。等一会儿,一旦挂看钥匙的守卫会在外面巡逻,经过门前时就能偷到。然后到右边架子上取得钥匙,拿到装备,后面的事情就简单了。

在位于南区(South Quarter)的家,出门来到黑巷。佩里说伊丽莎白雇了些小偷,拿我。我不敢接受猫眼石,让我去宝石市场(Stonemarket)找一个叫贝莎(Bertha)的。

伊丽莎白雇了一名手下把守通往宝石市场的路口,自己到附近的小屋等好消息,结果自然是等到人睡。来到宝石市场,这里有间看守所,里面关着一个自称格雷德(Gravd)的奇特生物,他让我放他出来。我把锁打开,他就一溜烟跑掉了,留下了一张库尔谢克城(Kushok Citadel)的地图。在教堂门前我听到一对男女在窃窃打教堂的主意,男的身上有着教堂的地图,我当然不会放过。接着在教堂旁的巷子里找到了贝莎的店铺,顺利把猫眼石出手。

有人在贝莎那雇了张便条给我,原来是看护者(Keeper)亚特姆(Arenus),约我在特西庭院(Terces Courtyard)见面。守护者委员会同意我去观看卡迪夫翻译的预言,但我首先得帮忙“取得”两样东西:铁锤教会(Hammer)保管在圣埃德加教堂(St. Edgar's Church)中的圣杯(Chalice);南区井下通道中异教徒(Pagan)拥有的杰克诺尔之爪(Jacknall's Paw)。

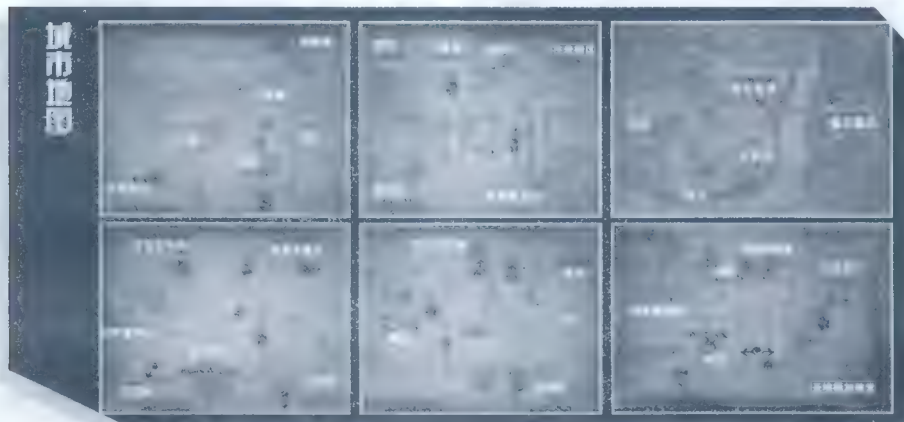
我离开庭院,先来到教堂(先去井下也可以)。这里埋葬着他们教会历史上的英雄卡德德加,今天是他的生日,他们会举行祭晚的仪式。

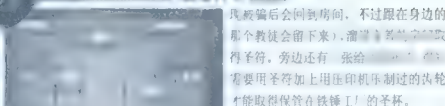


### 圣日前夜(St. Edgar's Eve)

在守卫符后撬开正门溜进去,在大堂上看到两个教徒正在主教面前念些经文。我听到主教离开前的交代,只要教堂的钟声一响他就会到这里来赐给人祝福。桌上主教教徒们的通知提到圣符(Holy Symblo)被保管在主教的房间里。

回到正门处,打开旁边的门上锁,来到钟楼,把钟敲响后赶紧赶到东院(主教发

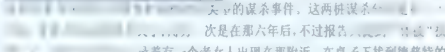




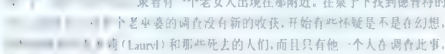
我被骗后回到房间，不过跟在身边的那个教徒会留下来，记得……取得圣符，旁边还有一张……需要用圣符加上用印机压制过的铁轮才能取得保管在铁铸工厂的圣符。



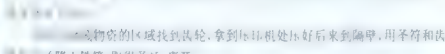
过两天来到铁铸工厂，在……德普特（Drept）的房间里找……



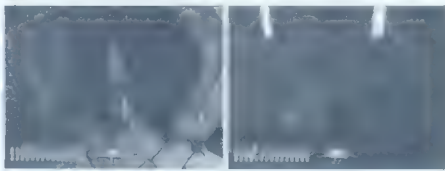
大的谋杀事件，这两谋杀案……次是在那六年后，不过报告……



求有一个老女人出现在那附近，在桌子上找到德普特的……个老巫婆的调查没有新的收获，开始有些怀疑是不是在幻想，……（Laurel）和那些死去的人们，而且只有他一个人在调查此事，

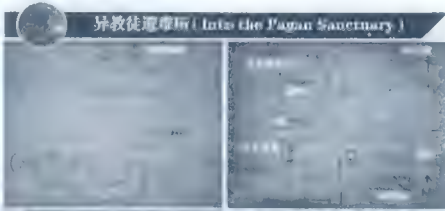


一区域的区域找到铁轮，拿到标记机处处理好后来到鼎，用圣符和铁……降下铁轮，取得圣符，离开。

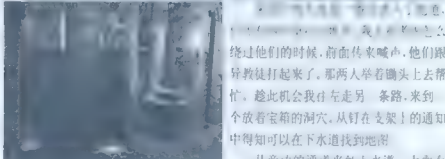


## 第二天

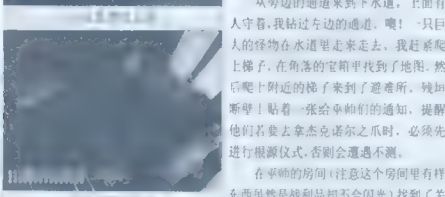
今天要做的就是到井里取第二件东西。



### 异教徒避罪所 (Into the Pagan Sanctuary)



……绕过他们的时候，后面传来喊声，他们跟异教徒打起来了，那两人举着锄头上去帮忙。趁此机会我在左走另一条路，来到一个放着宝箱的洞穴，从灯在支架上的通知中得知可以在下水道找到地图。



从旁边的通道来到下水道，上面有人守着，我钻过左边的通道。噢！一只巨大的怪物在水道里走来走去，我赶紧爬上梯子，在角落的宝箱里找到了地图，然后爬上附近的梯子来到了避难所。我爬上斯摩！贴着一张给辛和们的通知，提醒他们若要去拿杰克奥尔之爪时，必须先进行献祭仪式，否则会遇到不测。

在巫师的房间（注意这个房间里有什么东西虽然是战利品却不会闪光）找到了关

于仪式的说明，要在主根洞穴中的祭坛标志处依次供奉三样东西：水、泥巴和血，或者是肉。在房子上层我找到一本小女孩的日记，现到她把黄金头饰藏在了降落的梯子上。

沿着楼梯间的楼梯来到地下室，进入主根洞穴。分别用水箭和弓箭射中祭坛左右两边的标志，然后杀死巫婆把尸体丢到中间的标志上（战斗中要把血溅到上面不容易，打晕的不行，如果已经打晕，可用箭或匕首解决）。主根裂开，树根移开，露出了杰克奥尔之爪。取得后离开。

## 第三天

来到特而斯庭院，亚特姆斯带我到附近，打开了一道门。

失明的守护者卡迪宣读预言，一个面无表情的小女孩担任她的助手，协助翻译。“无记载的时期（The Times Unwritten）”、“文字的死亡”、“兄弟与背叛者”，只知道预言中反复提到这些。在如今已成为第一守护者的奥兰多那里，他答应了我的要求，允许我进入图书馆寻找更多的资料。

离开办公室后，把门的守护者交待我去找爱尔德（Isolde）要开门的象形文字，才能离开图书馆。另外亚特姆斯从铁铸教会和异教徒那里带回了消息，听到这个我有不好的预感。

在图书馆上层找到守护者拉夫（Rafe）的日志，提到他渴望再次前往遍布奇异怪物、隐藏着许多秘密的沉没城（Sunken Citadel），寻找对他们来说非常重要的象形文字之钥（Glyph Key）。在下层我找到守护者委员会对此事的讨论报告，其中提到象形文字之钥可以打开责问敕令（Compendium of Reproach），那里面有关了解决黑暗时代预言的预言。城守入口位于码头下水道。在旁边的桌子上找到了抄……（Ethan）写给他朋友的信，其中谈到他的一个重要发现：他在抄写一段资料……提到了预言，说它“会由可怕的风暴带来”。他联想到了后来——关于“艘鬼船”的报告，而鬼船的名字是“暴风（Abyssal Gale）”，两者是一个意思。

……书就这些了。到旁边找到亚特姆斯，他说两个派系都发现是我偷了他们的宝物，我得替他们做点事情才能赎罪。桌上有铁铸教会的德普特给我的信，另外叫异教徒的总部门口有女祭司戴安（Dyan）给我的信。德普特的信里要求我帮他们做点事情：掠夺金食金属、破坏他们工作的铸台，还有消灭它们的头号敌人——亡灵生物。为此，他们特地给我附上了祝福。目前他们的人在街上见到我就会动手，但如果我能完成这些任务，与他们的关系改善，就能相安无事。如果我再偷他们的东西或者杀死他们的人，关系就会恶化，如果我们的关系达到一定程度，他们也许会允许我进入老街区（Old Quarter）的硬木城堡（Fort Ironwood）。最后他私人请求我帮忙调查关于老巫婆的消息，如有情况可到位于奥尔戴尔（Auldale）酒馆附近的工作室找他。

在隔壁房间找到基若抄写员的纸条，让他做完工作后带他到图书馆禁书区（Forbidden Library）取回守护者中心（Keeper Compound）的地图。在卧室里我找到某个守护者的日记，他想写一本关于守护者组织本身的论述，申请到守护者中心查阅资料，却被干脆地驳回了，而且随后还被降级，这令他感到困惑。在一堆椅子上有抄写员基若特查到的资料，提到有五种拥有意识的神器，可能是对抗邪恶力量的。一种远古保护的……部分，其中包括“心（Heart）”和圣杯。

接着我来到后面的区域，墙上的通知以及支架上的书提到卡迪卡正拼命研究关于“兄弟和叛徒”的含义，爱守尔德就在中间，她让我去接触旁边墙上的象形文字，获得打开守护者所用的密门能力。

在后面的走廊打开一条通道，离开图书馆前，最好到禁书区。现在街上出现了铁铸教会的人，看来我得尽快把他们除掉那些铁齿，改善关系，行动才会方便。

回到南区来到通往码头的大门旁，开启一条通道来到码头。戴安的信贴在路边墙上，有两个异教徒守着。戴安要我做的是把弓箭射到他们做了绿色标志的墙角石上（看到附近的绿色符号，估计大多数人都会上当受骗，其实是一种深绿色的墙角石，拉近才会看到上面雕有符号），这样那组就会生出藤蔓来，另外也可以每天到他们的地盘上找一种元素卵，呈新月形，一个高个。把对应的元素卵射到墙上增强它们的力量。关系改善后他们会允许我进入他们的地盘。

在一家店铺买到增强圣手（跳到石墙或砖墙上即可攀爬），然后来到下水道，打开通道进入沉没城。



## 图书馆禁区

前在图书馆有通行证禁区。就算再解开也无效了。把火把

在二楼和一楼的拐角处有一份看护者多佛尔(Dover)的日志,提到看护者们似乎懂得从动物身上吸取生命力来延长寿命的方法,也有人这么做了。档案里还有图,还有一份委员会会议的记录,那次看护者贝里尔(Beril)想

在二楼尽头房间的书架上空空如也,在旁边的书架上找到了按钮。书架移开露出暗道,后面密室里有三尊高大的雕像,中间放着一本书。里面摘录了这么一段话:对付“邪恶者(Evil Ones)”的保护神将找到“最终象形文字(The Last of All Glyphs)”谁都能看到但无法理解。“援助”将那个还没有“记号(Mark)”的人带来,这两者只有有人记录的时间来临时才会到来

## 沉没城堡(The Sunkin Citadel)

地上有红色的标志,大概是那位叫拉走的看护者留下的。这里有奇怪的生物在巡逻。我跟从半房里放走的那只狗了差不多。台子上有本书,知知一段话就清楚了这个种族的历史。他们称为“库索克人(Kurshok)”,自认为是世上所有生物中最勇敢最聪明的,他们的副领袖格力雅克(Gralak)更是威武,自豪而生虚荣。他们建造城堡和舰队,互相争斗,尽管如此,在狗王(Leaf Lord)的所有生物中仍然最受尊崇。国王被狮子拥有力量的王后。虚荣而生愚蠢。得到王后“强壮、伟大”的国王宣称自己比国王还要了不起。愚蠢导致末日。愤怒的国王打开大地,把他们驱逐到不见天日的地下。国王勇猛战斗,保住了王位,但失去了双手

从右侧绕到后面的洞穴,右箱上找到钥匙交给手下的命令,让他们到大地寻找王后,想

取走钻石灯。通过剧场后又找到一张向亚瑟求取的东西,说把战争号角丢在

了。图书馆地上有象形文,是看护者金丝织锦,后来有人受伤了,他们得

到了强大的看护者,旁边还有象形文。里面提到看护者戈得(Gadwall)拒绝他参与探索的请求,

赶之下逃进了这间房间,把门封死。可是这毫无别的出路。他最后有自

奈人看起来并不想要钥匙,而且还感到恐惧

到人取得王座上的王冠,离开。

## 第四天

上找那本账论了,船上突然遍布僵尸,穿过走廊看到一间舱室来到

是船长的舱室,他的日志描写他们正愉快地巡航,但第

来到下层的走廊上。通过一间舱室地板上的洞落到底层的货

来到后部,来到书房找到船长出

通过房间里的旋转楼梯来到塔楼1

里有个船长的留条,旁边是那块

他给了留下了一大袋金币使她能够维持生活,至于金板,搞不懂是什么东

我的话不要说100%,就逃过关要求的90%都达不到)。取得金板,离开

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

第五天

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉

但我小这么认为。我要进入钟楼,破坏时钟。

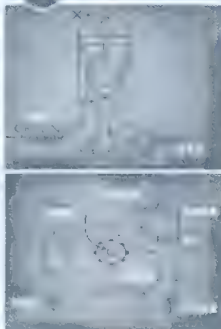
来到钟楼外,爬上高处,找到了进入塔楼的管道(管道口有象形文字)。

禁景区(并不能真正进去,到门口就会播放动画,之后就直接出去

了),卡迪卡用钥匙打开洞门,向大家宣读了其中的预言:当时间停止流动时,众人

便会得知谁是“邪恶者”。奥兰多认为我们应该耐心等待,不可能去干涉</

## 停止时间 (Killing Time)



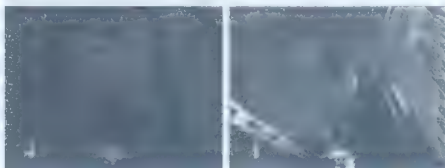
(钟摆是铁铸教会的地盘。不过任务中所作的都不会影响友好度。)

往底层前进,在一张桌子上找到了设计图,看来要停止时钟,得打开这装置,关闭排气开关,最后启动停止装置。桌上还有这里的负责人德伯根神父的日志,明明是闲着没事偷喝酒,还说成什么进行分割时间的伟大工作后安慰自己。在下一层找到主维修记录,里面提到两次对主钟摆控制部分一个齿轮的更换,更换铜齿轮后很快损坏,因此更换了钻石齿轮。

爬楼梯到下层,这里很狭,围绕中间的支柱有许多平台,旁边墙上还分布着一些平台,有神父在上面守着。爬下去来到地上,进入钟楼下部。下楼梯后看到角落有个神父面对着窗户,背后有本摊开的书讲了一个故事,说“建造者”观看铁匠铸造。铁匠放好锭铁,举起铁锤。这时建造者吹了一口气,锭铁变成了金子。铁匠叫了起来,因为他失去了可以制造工具或刀的上好铁锤,虽然黄金更值钱,却更无用。于是建造者又朝他吹了一口气,铁匠再也不能动了。

继续往下(搭升降梯下去后,如果让升降梯升上去,就能直接落到这装置附近),在一道铁门前有两个守卫。只能稍微探出身子把火把射光。再搭升降梯下去就来到了底部控制装置处。在旁边的工头办公室找到一张地图。

扳动那两个开关,然后启动停止装置。破坏比我想象的还人。整个钟楼倒塌了,但似乎没有任何事发生。现在只能回到图书馆,希望卡迪卡的研究有所进展。



## 第六天

钟楼倒塌时落下的火焰和石头挡住了通道,烧了一大片地方。我到的,是卡迪卡被谋杀了,奥兰多斯不进不去别人,愿意,是神灵的,出来,来到老街区(Old Quarter)。奥兰多派出了执行者追杀我,希望能提供帮助。

前面有个象形文字,可是我触摸之后却无事发生,不知道怎么回事。两个执行者守在这里,这时从堡垒走过来两名铁匠,我朝他们走去。一个铁匠找到一张我的条子,让我回到老街区(的住所去,“他们”会帮助我。一个朋友”我现在还有什么选择呢?)

铁匠们带我来到一个地方,那里有一个铁匠正在工作。一个铁匠走出来查看,趁机溜进里面,把铁匠的尸体带了出来。铁匠留下了一张字条,约我到老街区的墓地见面。为了证明他们的清白,去看看有什么不寻常的东西,那会帮说我暂时躲开执行者。

来到墓地,原来是个传达门,把我直接带到。铁匠留下了一张字条,约我到老街区的墓地见面。为了证明他们的清白,去看看有什么不寻常的东西,那会帮说我暂时躲开执行者。

图书馆里有秘密通道通往看护者中心,我要回去找到证据,揭开奥兰多的真面目。

回到宝石市场,来到图书馆入口处,象形文字无法使用,但上层还有一个入口。进去后来到了奥兰多的办公室。桌子上有封“C.”给奥兰多的信,赞同我对他的疑虑,怀疑我是那个“兄弟和叛徒”。

角落就是通往中心的地道。要做的事情很多。我喜欢能视人们,查特姆斯一直没有出现,他的房间里还有卡迪卡被谋杀的现场。另外今晚去。

## 兄弟与背叛者 (Of Brethren...and Betrayers)



进入中心,在餐厅找到一份报告,说印布里斯论总算安全送到了,将被立刻送到抄写室抄录副本。在宿舍楼上有份奥兰多下达的通知,其中提到让查特姆斯

相信我有罪。他认为奥兰多心里已不存在平衡,他的决定太轻率。他还提到守护着线索,将花几天时间去调查清楚。这次行动未经批准,他也不准备带长袍或戒指以应付事后厄运及招供。

用戒指打开楼上的暗门,来到奥兰多的房间。翻看他的日记,发现事情跟我们猜想的大不一样。他对我的加入感到不满是因为认为我心中不存在平衡,也故兴趣追求学问。而他最信任的同事卡迪卡被谋杀促使他对我更加敌对。只有卡迪卡能够胜任翻译工作,平时训练她的小女孩玛尔(Gamal)还未经训练,但也只能找她

。最奇怪的是在她死后他又收到了指示,他这才发现不对劲;如果那不是卡迪卡,那么他长久以来到底在听命于谁?最后他提到解决我之后将用火融掉封印。我在书架上找到了那卷署名“C.”的指示:警告说:如果你安排加那特逃走,看护者

也史更的叛逆者罪名,那时你就不得不处死他了。

来到图书馆,到铁匠看图书馆,打开通道,来到底部。铁匠留下了一张字条,约我到老街区的墓地见面。为了证明他们的清白,去看看有什么不寻常的东西,那会帮说我暂时躲开执行者。

铁匠留下了一张字条,约我到老街区的墓地见面。为了证明他们的清白,去看看有什么不寻常的东西,那会帮说我暂时躲开执行者。

铁匠留下了一张字条,约我到老街区的墓地见面。为了证明他们的清白,去看看有什么不寻常的东西,那会帮说我暂时躲开执行者。

铁匠留下了一张字条,约我到老街区的墓地见面。为了证明他们的清白,去看看有什么不寻常的东西,那会帮说我暂时躲开执行者。



## 第七天

旧街区整齐的屋顶很方便我行动。来到奥尔戴乐区，在酒馆附近找到了德普特的工作室（走到窗口即可）。德普特跟我讲了他小时候目睹好友被老巫婆杀死的经历，那是在旧城区的页岩桥孤儿院（Shalebridge Cradle），后来改成了精神病院，发生一次莫名其妙的火灾后，再也没人敢接近那里。人们说那是被诅咒的地方，比鬼屋还要可怕。也许到那里能找到关于那个老巫婆的线索，但我先得找到地图。在那位被害买家的房门外，屋顶下面的木条上，找到了一个叫做布兰德（Morsy Blander）的人的遗书，原来他是孤儿院的建筑师。他的遗愿是把孤儿院的建筑设计图跟他一起葬在铁铸教会坐落的地下墓穴。来到铁铸城坐落地下墓穴，往右走上楼梯，穿过房间找到一口没有盖的棺材，躺在里面的正是布兰德，手里还抓着设计图。现在可以去孤儿院了。

### 盗夺孤儿院 (Robbing the Cradle)

打开地窖的门，往里走，看到向下通往地下室和向上的楼梯。爬上去来到通往工作人员塔楼的门前，但必须先恢复电力才能打开门。往右走来到大厅，纸筒留言上提到治疗室有套有限制的外科手术工具。从西边的楼梯上去来到寝室，张纸条上提到把一袋金牙藏在太平间。

回到大厅，从东边楼梯上去，经过财务室来到走廊上，沿旋转楼梯上到阁楼门前，里面传出拼命敲门的，但打不开。发现里面由病人设的陷阱。在箱子中找到保险丝，阁楼里还有幅肖像画（点下画像），画里的女孩子看起来跟歌玛尔一模一样，真是不可思议。我这么自言自语着，没料到竟有一个女孩子的声音回答了我。同时箱子旁一滩血迹上方出现了一团蓝色的光茫，她说自己叫罗莉（Lauri），希望我帮她离开这里。首先到避难地下室找到装着她的血的小瓶子，从大门的排水管丢下去。

来到地下室，在架子上找到了罗莉的血瓶。奇怪的是它还是热的，在另一边找到发电机，换上了好的保险丝，电力恢复了。回到大门把瓶子从楼梯上的排水管丢到外面。罗莉又请我到门厅去找到她的睡袍，拿到太平间烧掉。

来到内部区域。在记录厅书架上找到出狱的信，提到把医生送给他的名贵类鹫鸟饲养在办公室里。在通往保育塔的路上找到一张纸条，似乎是某个孤儿写的，提到他们都被转移到保育塔，可能是要腾出更多房间给那些病人。

通过门厅，来到5号病房，墙壁看起来似乎松松垮垮的，搬开几块石块，原来墓碑藏在这里。拿到太平间烧掉后，罗莉告诉我，她应该到精神病院的过去记录中去寻找线索，只要把病人喜爱的玩具拿到适当的地方就可以作为那个病人进入过去的记忆中。

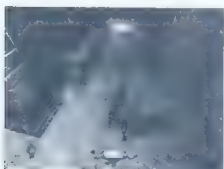


图1 精神病院



图2 精神病院

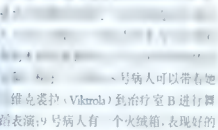
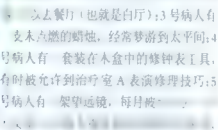
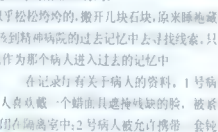
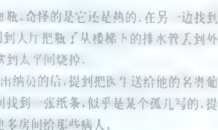
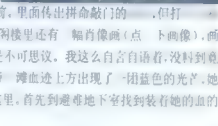
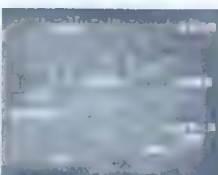


图3 治疗室 A 椅子上找到面具，拿到

1号病房藏在吊着的暗人脸上，来到了精神病院的记忆中。罗莉让我到保育塔找到她的日记，拿到太平间烧掉，并交待我不要被捕卫抓到，那样玩会被夺走，就会从记忆中离开，得到外间的一个玩具才能再次进入。

到保育塔一张床下找到日记，在尽头的桌子上找到关于一桩谋杀案的报告。一个女孩子和德普特玩躲猫猫时被杀死了，现场只有一滩血迹，找不到尸体。他们认为一定是某个病人杀了她，这时罗莉告诉我，她躲在阁楼，德普特没有找到她，老巫婆找到了她。她逃过，可是门锁上了。

把日记拿到太平间烧掉后，她又让我到治疗室找一些“溶解液（Dissolution Serum）”，拿到阁楼那滩血迹处使用。完成后，她说这下她不会再被精神病院记住，就可以离开了。到门口跟她会合，跟着她们往前走，准备离开这里。

但是没能成功。罗莉说我在这里待太久了，已经被记住了，她让我到地下室去，把自己锁在笼子里，这样就可以作为自己进入精神病院的记忆中。进入记忆中以后，她教了我一个办法：到工作人员塔楼最高处，那有扇窗户是打开的，从那里跳下去，精神病院会以为我死掉了。

罗莉的方法没错。我逃离了那可怕的地方。

## 第八天

罗莉的鬼魂一路引着我来到铁铸城坐落的地下墓穴，打开了一道暗门（就在设计师棺材附近），密室里有口石棺，我把罗莉的血倒在上面，擦掉了石棺上的象形文字封印。我当然不知道这时看护者们正在听歌玛尔宣读预言：“我将看到看不到的，我将说出真相”。我看看罗莉的灵魂逐渐成形，而与此同时，歌玛尔不断低声地叫喊，她的外表碎裂，变成了恐怖的怪物——她就是那个老巫婆。罗莉告诉我，老巫婆要把她关在这里，封印住她让她的灵魂无法逃脱，这样就可以假借她的样子。

罗莉得到了解脱。现在我得赶紧赶到图书馆去通知看护者们，到那里只见一片狼藉，幸存者在哭哭丧丧。歌玛尔偷走了圣杯和杰克诺尔之爪，现在只能由我来找出她的巢穴，偷回这些东西并捣毁她象形文字的机关。

来到奥尔戴尔，看到象形文的门被一棵树挡住，旁边贴了一通知，要求戴安用她的指示能力看到有恐怖的东西住在沟渠中，因此把水位调高并封锁泵房，以免教徒或市民无意中闯入。来到公园，戴安把她的身份给了我，那可以令那棵树消失。到泵房降低水位，打开旁边的盖子进入沟渠内，穿过尽头处的管道，来到了歌玛尔的巢穴，上楼来到她的卧室。

床上的日记记录关于“释放之象形文字（Glyph of Unbinding）”的事情，它可以用来解除石头头人生命的象形文字，如果我能得到它，用我的棒子从背后敲中石头人的脑袋就可以令它们粉碎。因此歌玛尔把它带回来藏起，我得把它找到。

在其它房间里找到一些她的日记和文件，有份简单的日记中，写着自己的名字。在预言中，却没有她的，她感到嫉妒，有本书记录了年轻时的那件翻译者最后的信件。一封是推荐卡迪卡作为继任者，研究黑暗时代的来临将是她的工作，最终也将导致她的灭亡。卡迪卡清楚这一点，接受了她的命运。另一封信提到“变形之象形文字”可能存在，这种形态可以变化的象形文字非常罕见，对于任何看护者都是极大的诱惑，以前的看护者可能曾经找到过它，但后来这种知识又遗失了。有篇日记里她在回忆过去，说到她会永远记得桑索尔特（Somersault）发现“她的象形文字”的那天，然后是愚蠢的范多林（Vandolin）与他们一起研究用象形文字延缓老化的事情，这使她变得更强大。后面提到“最近”的事情，她借用罗莉的皮肤来伪装自己，她对于轻易地用信件操纵奥多感到得意，她把所有提到她的书从图书馆拿走了，至于将来，她会变成象形文字（她的追随者们，充满秘密的时期将会结束，一个全新的时代会来临。在一本迪加（Diagor）的记录中提到他们发现了新的象形文字——变形的象形文字，可以偷取其它象形文字的样子。很快兴奋变成恐惧，怕它落入居心不良的人手中。因为看护者都是凡人，而凡人都有弱点，由于无法摧毁它，就只能把它封印起来。他警告后人千万不要试图解开它的封印。负责此事的四个人分别是迪加、桑索尔特、范多林和歌玛尔。

在房间里还找到了那两件神器，然后来到院子，爬上西面的墙，在最高处往右移，落在阳台上。这时来到了歌玛尔的图书馆，桌上摆着城市的地图，上面画着一些圆圈，摆着五个棋子。这时亚特斯斯出现了，他已经读过这里的书，都是这些年

来看护者图书馆丢失的。歌玛尔用象形文字的力量延长寿命,长久以来教唆人们去谋财,但他还不清楚地图的含义。我看看地图,马上明白了,棋子代表那些神器,上好向台南区喷泉等一些标志性建筑,把棋放好,神器就会隐约浮现出来。原来歌玛尔收集神器是为了得到最终的象形文字,歌玛尔说,正说,她是为了摧毁它,这是除了我之外她唯一怕怕的东西,如果得逞,她就会变得不可战胜。我感到疑惑,奥·多等守护者就是让我摧毁它的。亚特姆斯说那是因为事关重大,他们没有完全说实话,他会回去问他们了解真相。剩下的神器都在博物馆,他希望我先得到它们,然后到庭院跟他会合。

释放之象形文字就在旁边,现在我可以摆脱那些石头人了。旁边的日记提到“心”和“眼睛”由于它们自己的意愿而自然地进入了博物馆供人们参观。它们被放在一个盒子里,但进入中心它不到两分钟的时间就消失了。它们被牺牲,创造了五把钥匙,也就是五件有各自意识的神器,它们毁灭自己的露天,除非时机成熟,“救世主”出现的时候。他们为未来作了这些准备,希望未记录的时刻水不会来。

离开,来到博物馆门前,听到

## 《问脱》(Still Life with Blackjack)

个电源开关,可以暂时关闭对应区域的



然,用水喷射中防护装置其中一根就会让它暂时失头,虽然时间非常短,但是够了。

真,挂在脖子上的大奖章(Coethe Medallion)也很漂亮。在西黄人厅取得王冠,然后往北来到博物馆后部,这里是内院的顶层。前进进入西罗罗厅,左边角落是电源开关,有人守着。往另一边走到中庭一楼,我没有看到“眼睛”,但它的声音传入了我的耳朵。它在我右侧,有一个秘密要告诉我。



东西宝在是工难发现了。

有趣的事情,之后又跟我说了几次话。它们和我有许多共同点,都有记号,都是作为历史的一部分,而它们也都在寻找着什么。它们也都在寻找着什么。它们也都在寻找着什么。

## 第九天

刚走出地道我就碰到了亚特姆斯,他二话不说就把我神器都交给我,看起来不太对劲。这时奥·多赶到了,他最亚特姆斯说服,清醒过来了。他说:“我像以为钟表的指针,在时间的长河中,我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。”

现在要做的就是安放神器。把“心”放到奥乐尔乐场的奥乐尔乐先生纪念碑。把“眼睛”放到城南区的喷泉中。城市里遍布有石头人,老老少少都在寻找着什么。我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。

最后我把眼睛放入喷泉内,我的手上出现了一个看护者的记号。“挽救”出现。我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。我一直在寻找着什么。

## 附录 一支线任务

的日记,提到那里什么人物,冥冥中本道暗下。

日记中提到人是名城市守,每城都从这里的冒险开始。每城都从这里的冒险开始。每城都从这里的冒险开始。每城都从这里的冒险开始。每城都从这里的冒险开始。

小假铁,也可到草地射猎和。在电源一假铁和。在电源一假铁和。在电源一假铁和。在电源一假铁和。在电源一假铁和。

假铁假铁 Arkade) 在,假铁到两个大谈话,假铁是“小刀”吉米吉米假铁。假铁是“小刀”吉米吉米假铁。假铁是“小刀”吉米吉米假铁。假铁是“小刀”吉米吉米假铁。假铁是“小刀”吉米吉米假铁。



家用电脑与游戏 2004 年第 7 期 编辑 / 月月 (zhouyue@playgamer.com) 美术 / 子牙

文 / 紫銅

向前	W 或数字键 8
向后	S 或数字键 2
向左转	朝左箭头
向右转	朝右箭头
平移向左	A 或数字键 4
平移向右	D 或数字键 6
跳跃	鼠标右键或 Ctrl
使用魔杖	鼠标左键或 Alt
开启地图	Tab
略过场景动画	Enter

# 在

“特大新闻！”荣恩拿着报纸充满兴奋地说：“……”

周对荣恩的话显然没当回事。

“在12年前以前，布莱克只用了一个诅咒就杀了13个人，这是怎么回事？”

“我知道，我来之前教授找过我，”他在美……  
在一边愁眉苦脸的说道，他对于这种……

“小天狼星逃出来的目的是，”

STILL AT LARGE

“我……”



……功夫，荣恩的宠物老斑斑突然跳到地上，接着溜溜地跑出了门。

“荣恩朝着车船人喊了起来，不过他的喊叫显然没有任何作用。……好如管教一下这只怪物么？”妙丽不满的对荣恩嚷嚷着

指了指正在酣睡的教授,随后对妙丽和哈利说:“我们先把班图找回来。”



开,而后进入下一节车厢。在这节车厢里会遇到一些堵着道路的箱子,不过这

[illegible]



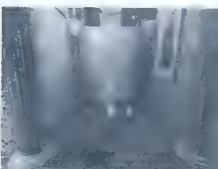


“喂，你还好吗？”路平教授问，声音有些颤抖。

“啊……发生了什么事？”努力神孔有些紧张。

“没什么，”路平教授的语气有些奇怪，他看了看周围，然后对努力神孔说：“这里很危险，你最好小心点。你知道吗？这里到处都是陷阱，一不小心就会掉进去。所以，你一定要小心。”

路平教授的声音在黑暗中回荡，努力神孔感到一阵寒意。他环顾四周，发现周围的环境确实很诡异。到处都是各种奇怪的机关和陷阱，让人防不胜防。路平教授的话在耳边回响，他决定还是小心为上。他小心翼翼地向前走着，每一步都充满了紧张和不安。突然，他听到一声低沉的咆哮声，他立刻停了下来，回头一看，发现一个巨大的怪物正向他扑来。他吓得魂飞魄散，转身就跑。怪物在后面紧追不舍，发出阵阵怪叫声。路平教授的声音再次响起：“小心！小心！”努力神孔更加害怕了，他跑得更快了。怪物在后面穷追不舍，终于，他跑到了一个死胡同。怪物堵住了他的去路，他无路可逃。怪物发出一声巨大的咆哮，然后向他扑来。努力神孔闭上眼睛，等待着死亡的到来。突然，他听到一声清脆的响声，他睁开眼睛一看，发现怪物已经倒在地上，动弹不得。他松了一口气，但很快又感到一阵不安。他环顾四周，发现周围的环境变得更加诡异了。他决定还是先离开这里吧。他转身就跑，一直跑到了天亮。当他醒来时，发现自己已经回到了家。他感到一阵后怕，决定以后再也不来这里了。



路平教授的声音在脑海中回荡，他感到一阵不安。他环顾四周，发现周围的环境变得更加诡异了。他决定还是先离开这里吧。他转身就跑，一直跑到了天亮。当他醒来时，发现自己已经回到了家。他感到一阵后怕，决定以后再也不来这里了。

路平教授的声音在脑海中回荡，他感到一阵不安。他环顾四周，发现周围的环境变得更加诡异了。他决定还是先离开这里吧。他转身就跑，一直跑到了天亮。当他醒来时，发现自己已经回到了家。他感到一阵后怕，决定以后再也不来这里了。



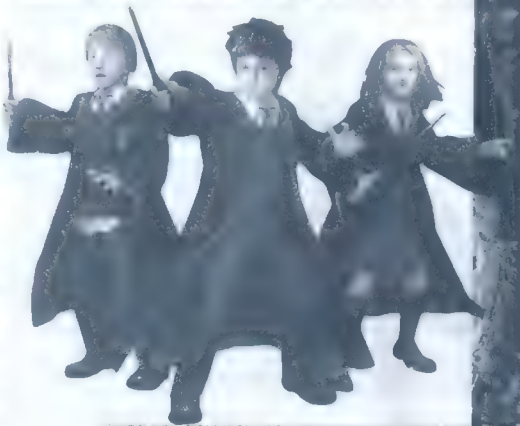
“太棒了，我现在可以把东西变成龙了！”妙丽兴奋地向两人说了出来。

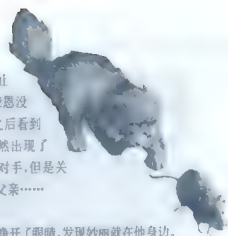
“太棒了，我现在可以把东西变成龙了！”妙丽兴奋地向两人说了出来。路平教授和路平教授都惊呆了，他们没想到妙丽竟然有这么大的胆子。路平教授赶紧上前拉住妙丽，劝她不要冲动。妙丽却甩开他的手，说：“你们别管我，我要去试试。”说完，她就转身跑向了那个巨大的怪物。路平教授和路平教授都惊呆了，他们没想到妙丽竟然有这么大的胆子。路平教授赶紧上前拉住妙丽，劝她不要冲动。妙丽却甩开他的手，说：“你们别管我，我要去试试。”说完，她就转身跑向了那个巨大的怪物。

路平教授和路平教授都惊呆了，他们没想到妙丽竟然有这么大的胆子。路平教授赶紧上前拉住妙丽，劝她不要冲动。妙丽却甩开他的手，说：“你们别管我，我要去试试。”说完，她就转身跑向了那个巨大的怪物。

路平教授和路平教授都惊呆了，他们没想到妙丽竟然有这么大的胆子。路平教授赶紧上前拉住妙丽，劝她不要冲动。妙丽却甩开他的手，说：“你们别管我，我要去试试。”说完，她就转身跑向了那个巨大的怪物。

路平教授和路平教授都惊呆了，他们没想到妙丽竟然有这么大的胆子。路平教授赶紧上前拉住妙丽，劝她不要冲动。妙丽却甩开他的手，说：“你们别管我，我要去试试。”说完，她就转身跑向了那个巨大的怪物。







## 11

# DISCIPLES GUARDIANS OF THE LIGHT

## 信徒 II 精灵之崛起

### 五大种族流程攻略

文/潜龙勿用

信徒,即著名的“圣战群英传”系列《信徒II:精灵之崛起》是圣战系列的一部作品,这是一款策略类游戏。游戏中,玩家将扮演精灵族,与其他种族进行战斗。游戏分为五个种族流程,每个种族都有其独特的玩法和故事。本文将详细介绍每个种族的玩法和故事,帮助玩家更好地了解这款游戏。

#### ■精灵族战役

##### 战役一、The Sins of Our Fathers

本关的任务是把亡灵从森林中赶出去。亡灵在森林中建立了据点,并开始了对周围地区的扩张。玩家需要利用精灵族的弓箭手和法师,对亡灵进行攻击。在战斗中,玩家需要注意亡灵的攻击模式,并采取相应的策略进行反击。最终,玩家需要成功地将亡灵赶出森林,完成任务。

##### 战役二、The Hunt

本关中我们要和帝国部队进行接触。有一个受伤的帝国士兵被困在我们主城堡附近休息,只要我们去攻击他,过几天他就会提出与我们合作。帝国部队的营地大概在Veebria附近,我们可以安排部队与帝国英雄一起行动。不过当我们发现帝国部队的时候,发生了一点意外,帝国英雄被我军



请休息的帝国英雄

杀死了。不过,帝国英雄的死并没有影响到我们的计划。我们仍然需要与帝国英雄合作,以完成任务。在接下来的战斗中,玩家需要利用精灵族的弓箭手和法师,对帝国英雄进行攻击。最终,玩家需要成功地将帝国英雄杀死,完成任务。

##### 战役三、Conquest of Thelena

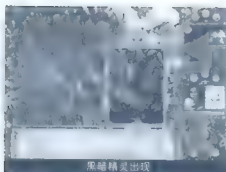
本关的任务是占领Thelena。Thelena是一个重要的战略要地,占领它可以为玩家的部队提供更多的资源。玩家需要利用精灵族的弓箭手和法师,对Thelena进行攻击。在战斗中,玩家需要注意Thelena的防御力量,并采取相应的策略进行反击。最终,玩家需要成功地将Thelena占领,完成任务。

##### 战役四、Korbach's Fort

本关的任务是消灭狼人领袖Wolfbane。狼人领袖Wolfbane是一个强大的敌人,消灭他可以削弱狼人的力量。玩家需要利用精灵族的弓箭手和法师,对Wolfbane进行攻击。在战斗中,玩家需要注意Wolfbane的攻击模式,并采取相应的策略进行反击。最终,玩家需要成功地将Wolfbane消灭,完成任务。

##### 战役五、The Betrayal

本关的任务是消灭狼人领袖Grizzlespit。狼人领袖Grizzlespit是一个强大的敌人,消灭他可以削弱狼人的力量。玩家需要利用精灵族的弓箭手和法师,对Grizzlespit进行攻击。在战斗中,玩家需要注意Grizzlespit的攻击模式,并采取相应的策略进行反击。最终,玩家需要成功地将Grizzlespit消灭,完成任务。



魔能精英出现

有的敌人之后再向矮人领袖所在的城堡Kol进军,攻下这里就可以找到矮人的领袖,最后他同意带着所有的矮人离开这个地方。跟着他一起把所有的矮人全部送入Gotter Keep之后,用钥匙封闭住这里的木门即可完成任务。

#### 战役六、The Trader War

本关的任务就是占领三个贸易站,分别是Banther's Trade Cour,Shadya Ironworks以及Devil's Den,首先要努力积攒我方的战斗力,并且争取在最初的时间里把三个城堡都占领下来。当三个贸易站全部被我方占领之后,会有一些帝国部队进行反扑,只要守住贸易站,并且寻找机会消灭帝国部队的指挥官即可完成任务。

#### 战役七、Dividing Line

本关需要寻找其他精灵的帮助,可以选择是Sollem或者是Dawnshallow,其中Sollem部落位于主城堡右上方位置,Dawnshallow则位于地图的最下方,不过在此之前要把在城外骚扰的一些矮人给消灭掉。当我方部队向Sollem或Dawnshallow寻求帮助的时候,不管是哪一方都提出要求,也就是占领整个地图45%以上的面积来证明自己的实力,因此我们需要多占城堡,同时派出比较多的英雄和部队来进行扩张,达到这个目标之后再和对应的精灵部落交涉,他们便会表示愿意成为我们的一份子,任务也就完成了。

#### 战役八、Galleian's Promise

这一关的任务是彻底摧毁帝国的势力,我们先要包围帝国的主城堡Temperance,在通向这个城堡的山谷中聚集着大量帝国的部队,而且整个山谷的入口被奇怪的围墙封死了,完全无法展开进攻,因此矮人Grizzlespit需要我们提供一些道具来制作破坏围墙的机械。在亡灵城堡左侧的一个遗迹以及Lrbodenn城堡在下方的遗迹中可以得到矮人丢的东西,把这两件道具交给他们,再把他送回围墙处,他便会打开封锁山谷的围墙。接下来,就该我们的部队出马了。消灭这里大量的帝国士兵之后继续前进,但Temperance附近还有一道围墙无法通过,不过矮人们可以自由地从这里进出,原因就是他们有打开围墙的钥匙,所以我们要从矮人身上寻找突破口。占领矮人的Tendranor城堡后,就可以拿到打开围墙的钥匙,不过这里矮人领袖发明的战斗机器,难度比较大。随后,矮人领袖通过地道进入帝国的主城堡避难,我们带着钥匙就能够顺利的打开Temperance外圈的围墙,将帝国指挥官和矮人领袖都击毙之后即可完成精英一族的战役模式。

### ■矮人族战役

#### 战役一、Lost Runes

这一关需要前往Springfrost, Cragwell以及Skymine三处废墟去寻找矮人失落的符文,主城堡附近的敌人都是盗贼之类,难度不大,Skymine就在主城堡右上方,可以先去探索,Cragwell在地图最左端附近,Springfrost在地图下方恶魔城堡的右侧,中途的强敌比较多,需要慢慢推进。当我方部队靠近人类城堡

使他们同意我们提出的要求,不过之前我们必须带着他前往Redstone, Herbanag City以及Grundle Blade这三个城堡去破译矮人的文件。到达Grundle Blade城堡之后开始集结大部队,这里会展开一场精英、亡灵、恶魔以及矮人四个种族的大战,我们一定要保证Grizzlespit的安全,直到消灭所有的敌人之后再向矮人领袖所在的城堡Kol进军,攻下这里就可以找到矮人的领袖,最后他同意带着所有的矮人离开这个地方。跟着他一起把所有的矮人全部送入Gotter Keep之后,用钥匙封闭住这里的木门即可完成任务。



拿到一块符文

Fichdaer时,会有一个矮人出现把一块符文交给我们,因此最后过关时我们一共拥有4块符文。

#### 战役二、The Charmed Child

本关任务要夺取三个帝国背叛者的城堡,这三个城堡分别是地图上方的Hasser's Keep,地图上方的Kalen's Palace和地图左方的Frelan,在前往这些城堡时一路会碰上相当多的巨人拦路,来到城堡Fogfell附近会出现一个小孩,原来他是帝国王子Uther,他愿意加入我们共同来对抗帝国背叛者,进入Fogfell后,我们还能得到另外一块符文。接下来就是全力去攻打帝国的城堡了,其实三个城堡的战斗力并不强大大,不过必须随时提防帝国的反击,因此每占领一座城堡就要安排一定的兵力防守,将三座城堡全部攻占即可过关。

#### 战役三、War Spirits

本关中我们要前往圣地去复活矮人国王Morok Cloudkeeper的儿子Gymner Cloudkeeper,开始游戏后帝国方会提出结盟,因为要前往圣地必须通过帝国的领地,同意下来对我们有益无害。首先在主城堡周围锻造一下英雄和部队的等级,然后往右下方前进,进入帝国的领地之后会发现一道围墙,墙外是一些蜥蜴人,在这里就算是对地方了。消灭掉蜥蜴人后围墙会自动打开,继续即可看见圣地,当然一路上还有不少蜥蜴人在把守。来到圣地入口时,有哥布林出现拦路,把他们全灭后靠近圣地中的祭坛,即可开始复活仪式,但结果出乎预料,王子没有复活,站在我面前的是一个没有思想的僵尸,这时帝国的飞马上赶到了,他认为是符石的力量衰退才造成复活仪式的失败,于是我们又得到了一块符文,现在就需要带着这块符文返回我们的主城堡去,回城后Morok为自己的儿子复活失败陷入了狂怒,我们只有杀死他才能过关。

#### 战役四、New Leadership

我们需要找到失落的矮人城堡Greyhelm,这个城堡的位置其实就在地图的最下方,只是为了到那里需要花费不少的时间。进入恶魔的领地后沿河前进,消灭掉路上的敌人,不久就可以看到Greyhelm城堡了,另外在附近有一些被两头绿龙所看守的废墟,里面可以得到一件防御加20的宝物。靠近城堡后,这里的矮人出来请求我们帮助,我们必须帮助他们消灭掉城堡北面的侵略者,此外我们还可以在北面的废墟中找到一块符文,这样即可过关。

#### 战役五、The Unholy Siege

本关中我们要把整个地图的70%都变成矮人的领土,因此必须全力扩张,多多招募一些英雄和部队可以尽早达成目标。可以说本关没有什么难度,但必须花费较多时间,尽量占领所有的城堡以此扩大矮人人的领土范围,同时派出英雄占领不在领土内的资源,领土面积达到70%之后即可过关。

#### 战役六、The Ceremony

这一关我们要前往圣地进行一个仪式,当然这次的圣地并不是之前的那个,仪式也不是复活仪式了。本关开始时,圣地位置就会在地图上表示出来,而我们要做的就是聚集一支部队冲过路上的层层障碍到达那里。在接近圣地时,会出现一群精灵族的部队,并且我部队每前进一步都会遭到魔法的攻击,因此在这段路程上一定要注意,把这群精英部队全部消灭之后通向圣地的道路就会被打开了,进入圣地之后就好办多了,这里的敌人数量少实力差,而且靠近祭坛之后一只帝国的飞马上出现,任务完成。

#### 战役七、The Days Before Ragnarok

这一关的任务是派遣一只部队前往矮人城堡Ironhill,地点就在主城堡的下方,很快就能找到,不过这已变成一座废墟,并且附近还有一头从没见过的大怪物,飞马上再次出现,并且让我们前往矮人祖先的雕像找Hei帮忙,他的位置就在地图的最左边。在寻找Hei的途中有一片精灵的领地,不过他们很友善,还赠送给我们





些宝物,Hel 透露这里还有两座矮人祖先的雕像,并且指引我们去寻找这些雕像,其中一个在地图的最上方,另一个在地图的最右方,在这两个地方我们可以得到一些帮助,而我们的最后的目标就是消灭那个摧毁了 Ironhill 的怪物,设法聚集起一支部队,首先用魔法来消耗怪物的生命,然后用车轮战把它消灭掉吧。

## ■ 恶魔阵战役

### 战役一、The Broken Seal

本关我们要在矮人 Gymer Cloudkeeper 去封印恶魔之前杀死他,所以行动一定要快。一开始矮人侦察兵就会发现我们的踪迹,并且迅速回去报告 Gymer Cloudkeeper。矮人的主城堡具体地位于地图的最上方,我们可以集结部队之后跟随矮人侦察兵推进,在我部队前进的时候不断会出现矮人部队,把他们消灭掉免得给后方带来麻烦。如果矮人侦察兵顺路返回城堡附近,就会有两个人拦住通往矮人主城堡的道路,所以我们可以先杀死侦察兵,再去消灭 Gymer Cloudkeeper,杀死他后恶魔之门打开,Bethreen 出现,任务完成。

### 战役二、Bethreen's Retreat

本关我们要护送 Bethreen 到达北面安全的地点,开始就会出现大批的亡灵部队包围 Bethreen,不过没什么危险,因为 Bethreen 首先会给我们一下很致命的魔法攻击,而且本身还有 300 点的生命,相当高的攻击力以及附带麻痹的攻击效果,加上两个能力都不错的部队保护,所以完全可以把附近的敌人先给解决掉。Bethreen 要前往的目的地位于主城堡上方靠近地图边界的位置,不过没有便捷的道路可走,必须从亡灵的领地穿过去。凭借 Bethreen 本身的实力,配合部队的协助,可以比较顺利地到达指定地点,只需要注意在靠近该地点的时候会出现亡灵的埋伏部队,尽量不要让 Bethreen 孤身前进。

### 战役三、The Dark Alliance

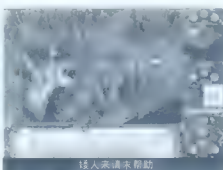
本关的任务是与帝国领袖 Hubert de Lalye 结成同盟,不过我们自己的力量是太弱和帝国结成同盟的,因此必须借助 Bethreen 的帮助,只有他才有办法说服 Hubert de Lalye,我们要做的就是护送 Bethreen 前往帝国的主城堡。同样的 Bethreen 本身的实力很值得我们信赖,所以安排一些部队跟随他出发即可,当 Bethreen 遭遇帝国部队时,对方还会主动让路,只要 Bethreen 靠近帝国主城堡,同盟就能达成,我们的任务也就完成了。

### 战役四、The Salty Dungeon

现在我们要去复活恶魔 Asteroth,但战斗一开始就有大群的帝国士兵包围了我们的主城堡,并且在第一回合发动进攻,所以得尽快给英雄配备好部队来抵御进攻。大约有四支帝国部队会发动进攻,将其全部消灭后即可开始反击,Asteroth 在地图偏右的位置上,不过必须穿过矮人的领地,矮人领地入口处有一条绿龙,注意火系攻击对其无效,来到矮人领地深处时,发现被围困在一块封闭地区的 Asteroth,必须有矮人钥匙才能打开,攻打位于地图最右边的矮人城堡可以得到矮人钥匙,带着它前往 Asteroth 的位置,整条通路就会被打开,然后靠近 Asteroth 即可完成该任务。

### 战役五、Darkness and Light

这关的任务是占领一座城堡 Sullonia,Tunnsen's Hall 和 Mallorin,而实际上开场就是两大怪物的对决,我方是刚刚复活的恶魔 Asteroth,对方则是前来挑战的 Onyx Gargole,不过从实力上来说 Asteroth 明显要强很多,Sullonia 目前属于帝国

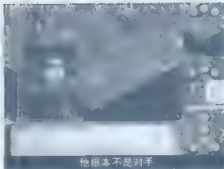


矮人派遣来和谈

方,而 Tunnsen's Hall 和 Mallorin 都在矮人的控制之下,一座城堡都在地图中部,因此我们应稳扎稳打,先扩张自己的实力之后再将它们一攻下,成功占领所有的城堡后我们便能顺利地控制了整个地区,然后进入下一关。

### 战役六、The Ambush

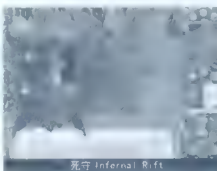
本关目标是摧毁那个亡灵族的部队,但战斗开始就发生了变故,Bethreen 和恶魔 Asteroth 突然背叛,我们必须先要面对他们的进攻,并且消灭 Asteroth,初期的三支恶魔部队基本上能够抵御对方三支不太厉害的部队,挺过这一阶段后准备进入反击,Asteroth 现在的位置在帝国领土的最深处,我们必须穿过帝国部队的层层封锁,因此早期存在的力量是一大关键,能够灵活运用的话可以节省很多事,解决掉中途拦路的帝国部队后找到 Asteroth,战斗有一定难度,这里一定要注意 Asteroth 对火系攻击和精神攻击免疫,因此选择与其战斗部队的时候一定要选用这两种攻击属性,将其击败后得到一把宝剑,任务完成。



恶魔不是对手

### 战役七、The Prince of Hell

最后的任务是消灭假扮成 Bethreen 的恶魔 Uther,并且保护 Internal Rift,Uther 的位置在地图最下方帝国主城堡附近,Internal Rift 的位置一开始就会被标出来,所以我们先要前往 Internal Rift,保护这里不被其他部队入侵,由于本任务是最后一战,因此具有一定的难度,为了成功防守 Internal Rift,应尽量招募强力的部队,同时加快扩张的速度,在具备一定实力之后再考虑进攻 Uther,通往 Uther 的道路会有不少恶魔,而且 Asteroth 也在这里,而战斗的艰苦可想而知。最后当我们面对 Uther 的时候千万要小心,这家伙不但和 Asteroth 一样攻击力都有防护效果,单凭一支部队肯定不可能击败他,必须组织一个军团和他作战才能取胜。



死守 Internal Rift

## ■ 帝国族战役

### 战役一、The Necromancer's Spirit

本关我们要摧毁恶魔 Erhog the Dark,其实它就是占领位于地图下方方的城堡 Temple of Erhog,集结部队杀过去就行了。穿过我方主城堡附近的山谷时,会出现一支帝国部队,并且声称我们落入了它们的陷阱,不过它们的实力确实不强,消灭之后继续前进吧,在 Arrgeban 城堡附近,我方侦察兵会提示说某处遗迹中可能有不朽的宝物,跟随他的指引才能找到一双提升移动力的鞋子,最后一口气冲到 Temple of Erhog,消灭其中的帝国即可过关。

### 战役二、The Alliance

这关我们要找到矮人族的外交官 Slookarjij,才能完成我们和矮人之间的同盟,不过外交官目前被亡灵族所俘虏,必须把他给救出来,亡灵族头目 Slookarjij 的地点位于地图最右端的城堡里,简单有效的方法就是攻下这个城堡,中途并没有太多的阻碍,不过当我们靠近这种城堡时会出现两波免疫物理攻击的敌人,因此队伍中一定要有比较多的魔法攻击单位,攻下城堡后 Slookarjij 得救,同盟达成。

### 战役三、Antagonists

本关的任务是消灭 Hubert de Lalye,他的位置在地图的最下方,中途还有很多人物战,只要稳步推进,应该没有太大的难度,注意在 Hubert de Lalye 旁边的

道途中可以找到一枚令攻击目标麻痹的宝物,一定要拿到,对以后的战斗很有帮助。Hubert de Lalaye 本身的部队有一定实力,不过肯定不是久经战斗的我军部队的对手,杀死他得到一件提升全部队10点防御的宝物。

### 战役四,Uther's Crusade

这一关我们要占领 Avonia Castle, Rock Castle 和 North Keep 这三座城堡,并且保证 Uther 的安全。三座目标城堡都在我方主城堡的下方,而矮人在本关是我方同盟,所以难度并不大。指挥部队攻击这三座城堡,由于有 Uther 的号召力,一些敌军部队会主动投降,把三座城堡全部占领后即可过关。

### 战役五,Slender and Barbarism

现在我们要去帮助精灵族,在他们被黑暗精灵 Lyf 消灭之前。我们要设法干掉 Lyf,他的位置就在地图最上方的遗迹里。要注意在我们靠近遗迹最上方区域的时候, Lyf 会派出怪物来攻击我们,要做好准备才行。最后集中力量将这座遗迹攻破,就能解除精灵的威胁了,不过速度一定要快,因为同时还有亡灵族的部队在攻击精灵的领地。

### 战役六,The Celebration

这一关我们要去救援 Uther 的部队,但情况和我们想象的并不一样, Uther 杀死了自己的父亲并且逃跑了。随后大量的恶魔部队冲进了帝国的领土,我们要消灭 Uther 为国王复仇。战斗开始时的三支恶魔部队其实很容易对付,让附近的我方士兵稍微就可以把他们给消灭了。积攒一定实力之后开始反攻, Uther 的位置在地图最左边的恶魔领地中,而我方部队靠近时,他会使用魔法来降低我军的命中率,因此最好用强力的部队冲锋。和 Uther 的战斗并不困难,主要是因为 Uther 是近战部队但是却在后排,所以多带全体攻击单位就可以在他主动出手之前造成比较大的伤害。杀死他后,得到能在战斗中吸取敌人生命的宝物。但是 Uther 被杀死之后居然变成了恶魔,因此帝国部队只能撤退,进入下一关。

### 战役七,Binding Forces

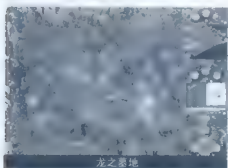
最后的任务是摧毁恶魔形态的 Uther,这完全是一场硬碰硬的战斗,恶魔化的 Uther 在地图的最上方。一路上有大量的恶魔部队,并且在我军靠近 Gruu' khel 城堡时还会遇上埋伏的恶魔的部队遭到前后夹击。因此组建一只强大的部队是很有必要的。继续前进会进入第二个陷阱, Uther 会使用魔法让所有已经打开的战争迷雾重新出现。也就是说我们必须摸索前进了。最终的战斗十分困难,恶魔化的 Uther 免疫火系攻击和精神攻击,所以最好用轮番轰炸来消耗他的实力,杀死他后,帝国一族的战役模式结束。

## ■ 亡灵族战役

### 战役一,The Search for Timmorai

本关任务是抢救帝国的图书馆,位置在我方主城堡的右上方,不过需要从地图右边缘一段路才能到达,整个战斗难度不大,只是在靠近图书馆时会出现一些帝国的部队进行骚扰,消灭他们然后攻占图书馆即可过关。

### 战役二,Uther's Blood



亡灵之墓

这一关我们要杀死 Uther,并且从他身上取得一些鲜血,虽然一开始我军包围了 Uther,但他马上会使用魔法攻击我们。在他身边还有不少恶魔部队保护,因此强攻基本没有任何胜算,不如让这些部队攻击附近的中立部队来扫清道路,而尽量让我方迅速赶来增援,只要杀死 Uther 即可过关。

### 战役三,The Council

现在我们要去杀死矮人的顾问 Slookarrij,否则一旦矮人与帝国之间结成同盟,我们灭亡的日子就会变得很不好过了。目前 Slookarrij 正从我的主城堡向帝国的主城堡靠拢,要尽快在半途中截杀他,但我们必须穿过他路上必经之路才敢攻击他,而这条路上有大量的敌人,所以得带一些魔法部队作战。穿过敌人区域后,向右方的矮人领地前进,上方有大量的帝国部队,不要轻易去招惹他们。在靠近矮人领地入口处的山谷时,有矮人部队拦截,战斗不可避免。如果我们可以在 Slookarrij 到达帝国之前杀死他当然最好,否则就需要进入帝国领地接受更严酷的考验,在杀死 Slookarrij 之后还能得到一些不错的宝物,随后进入下一关。

### 战役四,Retaliation

本关任务是占领 Hunneria 城堡,位置在我方主城堡下方,帝国主城堡的附近,守卫森严。在我方部队离开主城堡不远处,就会出现一队盗贼,并且说附近有一些宝藏,于是我们跟着他们前去查看,没想到这是一个圈套,几支巨人部队出现包围我们。消灭他们后从地图右端绕向目标,在帝国领地入口处会被遭到攻击,而且越深入敌人的实力就越强,特别是在城门口处的部队,有三个强力骑兵,一定要小心应付。最后冲入敌阵占领 Hunneria 城堡即可过关。

### 战役五,The Accursed Armor

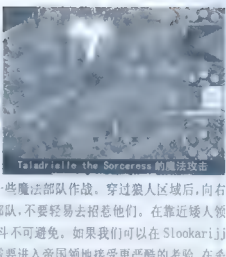
这一关任务是摧毁 Bone Lord 之塔,具体位置在我方主城堡偏左上的方向,这一关里还有大面目的水城,当我方部队进入水城后,一支角龙部队会出现,并且说他们的女王想要和我们谈话,原来她有能力使我们不惧怕 Bone Lord 的法力伤害,不过她要求我护送她的妹妹穿过矮人的防线到达指定地点,这并不是件很困难的事情,只是她只能在水上行走,花费的时间比较多而已。顺利护送之后女王将一件可以抵御 Bone Lord 魔法的宝物护身符交给我们,同时让两位角龙部队帮助我们战斗,他们可以算是相当强的援手,唯一的遗憾就是不能登陆作战。进入 Bone Lord 的领域后,要尽量安排魔法部队,因为敌人中很大一部分是免疫物理攻击和死灵性攻击的,而最后的 Bone Lord 也是免疫死亡攻击和精神攻击。此外,女王给的护身符一定要带上,否则我方部队会在 Bone Lord 的影响下变成敌军。攻下 Bone Lord 之塔即可过关。

### 战役六,Phantom Beasts

本关任务是把 Uther 的鲜血送往精灵之地,也就是地图的最下方,这是一条十分漫长的道路,而且中途最为恐怖的是一个山谷中挤满了各种龙,因此除非有很大的把握,否则还是不要盲目出发的为好,多多积攒一下战斗力量会使本关难度降低很多。Uther 的鲜血就在我方主城堡里,部队出发的时候一定要记得带上,此外 Bone Lord 也会帮助我们战斗。

### 战役七,Taladrielle the Sorceress

最后我们要消灭 Taladrielle the Sorceress,并且保护好 Uther 的鲜血, Taladrielle the Sorceress 的位置在地图的最左端。一路上敌人的强大和上一步战役相比是有过之而无不及,而我方还拥有 Bone Lord 的帮助。穿过帝国、矮人的层层障碍之后进入精灵的领地,这时 Taladrielle the Sorceress 会指挥精英大军攻击我方,当我们接近时,她会使用魔法直接攻击我军,同时还会召唤来三支巨龙部队作战,是一个相当难缠的角色。同样,对付她的最好方法就是蚕食掉她附近的力堡,最后集中火力将其消灭,杀死 Taladrielle the Sorceress 后亡灵一族的战役结束。■



Taladrielle the Sorceress 的魔法攻击

2003  
ГРАКОНА  
The End of the Dragon

# 我是龙

文·不滅自由欲望

## 假

好了,切入正题让我们一起来欣赏一下这款游戏。

进入游戏,首先会让我们从二只龙中选择一只,

火焰气阻者 安诺斯

安多斯是个冲动的战士，强壮并且有适度的敏捷。它并不会受使用魔法，但是它有本身的天赋作为适量的补偿。

飞行速度	80	火力	50
生命力	55	火力装填	30
生命回复	25	魔力回复	25

魔法师——巴洛斯

已各奔前程，令他们感到不好的人，正是那些被去使用者。他们中有人，但是防和害于世界和平。他们普遍地认为，他们自己的命运与和平时待命的。

飞行速度	85	火力	25
生命力	35	火力装填	25
生命回复	20	魔力回复	80

巫師——莫羅爾

愛琴海之海風 綠草如茵 山花烂漫 正是初夏 桃花! 以人毛的毛生

飞行速度	75	火力	40
生命力	40	火力装填	55
生命回复	45	魔力回复	35

大至, 3 戏第一个区域向前飞行几  
上左上方放看的是你白1种攻击

龙不同和攻击力不同,有些攻击方式可能暂时  
 304 火力槽在你连续使用远和攻击的时候就  
 会变慢。蓄力槽只在你使用近战或暗攻击的

安排的是已经学会的魔法。魔法在它们中间放着的按钮是表示魔法

费、经验状况、7项数值和能学到



什么魔法。在各项属性里飞行速度当然指的就是龙飞行时速了;生命指的是龙的血量;生命回复是指龙回血的速度;火力与龙的本身攻击力有关;火力装填与龙连续快速的发射时间有关;魔力回复与龙的魔法速度有关;记忆数量指的是龙目前最多能掌握的魔法个数。此外还有红色的血槽,到0你就得挂了。绿色的是速度槽,表明龙的目前时速,有三档可以选。黄色的是饥饿槽,龙饿了还要吃东西。右侧就是可以学的魔法了,记得升级的时候选定你要的魔法并且点“OK”才能学到。

右下角是一些与系统有关的东西。比如小地图的开关,地区地图,3种视角选择,游戏系统等等。最后是一些常用的游戏操控:

1-3	3种攻击方式
E	捕食
鼠标右键	攻击
鼠标左键	飞到该处
空格	立刻选定并攻击正前方一个目标
Z	表示敌我
PAGE UP	垂直上升
PAGE DOWN	垂直下降

好了,了解这些图标与按键,我们就可以开始激动人心的旅程了!

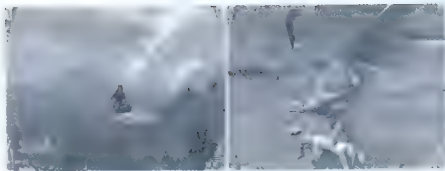
向前飞行一段,杀掉几个敌人,你会从天空降下一名老魔法师。他会告诉你一些事情并且要求你升到4级。于是你就获得了第一个任务——升到4级。

这里可以说是练习关,敌人并不厉害,按照小地图所示一个清除即可。注意有的巢穴在摧毁后会有红,绿,蓝三种颜色的魔力球出现。红色的增加你10点生命,蓝色的是10点魔力回复能力,绿色的是魔法记忆栏。每收集5个见效,请注意收集。四周上的石碑是用来划分地区用的,没什么特殊意义,请不要过分关注它们。当把一个地区的怪物或者巢穴清理干净以后,或者有敌人跨区域来进行攻击时,系统会给你提示。

当你升到4级以后,老法师会出现并恭喜你,并且要你去 COLDWOODS 见国王。这时,点选屏幕右下角的区域地图点箭头指示 COLDWOODS 地区并且确认就可以了。

## COLDWOODS 地区

来到 COLDWOODS 地区。城镇就在地图的右上区域。注意:市中心的能量光环是可以为你恢复体力的。国王会和你谈话并且要你清光该地区。于是你就获得了第2个任务——清光 COLDWOODS 地区。本来没什么特别之处,只要清除该地区所有敌人即可。回到城镇,国王很感激你并且送了你个记忆栏位和3000经验,随后给了你一个任务——到 HOLD 地区去,搜索并且杀掉“邪恶道格拉斯”,带回他的力量。



## HOLD 地区

“邪恶道格拉斯”应该不难找,因为它是一个非常巨大的家伙。注意,尽管它身材庞大,但攻击速度并不慢,杀伤力也强,以目前的等级它还是有一定难度的。你需要注意用垂直升降不断地躲避它的攻击,同时不断地把火力、魔法全都集中在它身上即可。在这里,你会充分体验到垂直升降对你的重要性。其实这将是以后飞行、战斗过程中必须掌握的一个技巧。可以这么说,不能好好利用垂直升降,这个游戏你将没办法通关。

杀掉它注意拿取它掉出来的魔法宝物,然后找到能发光柱,靠近它,点右下角的建造标记盖一个城镇,然后清光该地区。

完成后会有20点速度的奖励。此时魔法师出现,要求你去 NOTH STAR 地区。

## NOTH STAR 地区

到达 NOTH STAR 地区,在建筑点附近的小飞龙巢穴中找到魔法物品。建立一个城镇,并且让它升到3级。最后清光该地区。

这里需要说明一下的是城镇的升级。当有城镇的时候,城镇里会产生坐着魔法飞毯的魔法师。他们会到处收集怪物尸体里的灵魂来充实城镇的能量。当能量充满后就可以点右下角当初建立城镇的图标来进行升级。当然,如果魔法被怪物攻击造成损伤也是用这个图标进行修复,前提是城镇还有能量。所以要注意保护城镇和魔法师,城镇越大它自己的防御能力也越强。

注意地图中部深坑里有一颗巨大的陨石,打破后会得到显示显示穴的魔法。等你清光该地区之后,老魔法师会出现,急切地告诉你有人麻烦了……

## MEDITERRANO 地区

老法师急切地告诉你,回到游戏的初始地点 Mediterraneo,那里出现了一个超级强大的怪物。的确,这又是一个庞大的家伙,更可怕的是它的攻击范围非常之大,火焰魔法一个接一个向你袭来,而你当你飞近将它纳入射程的时候,它又会对你使用一种持续的火焰攻击魔法。一般中了2-3个就会超过你的再生能力。如果以前没有好好培养龙的攻击力与体力的话,这将是对你非常难以完成的一个任务。这里给大家一点小技巧:如果你用的是红龙,可以先给自己加上强力再生魔法,然后再开始强攻。黑龙则可以复活或者召唤几个死尸吸引火力。蓝龙可以试着先隐身,等飞近之后再用电攻击。总之,要找到最适合自己的战术。

有两点要注意一下。首先,你不停的普通攻击可能导致攻击速度变慢。其次,在感觉到实在不行的时候立刻把身边的小怪物抓起来吃掉,也可以适时补充体力,帮你渡过一劫。消灭怪物后会获得魔法“火山”,然后清光该地区。

## HOLD 地区

来到这里,把城镇升到3级并且清光该地区。

## FERRA 地区

在 HOLD 地区的任务完成后,老魔法师又要你去 FERRA 去查明怪物军队行动的目的。当你来到该地区,你会发现这其中有敌人庞大的军团。屏幕上全是密密麻麻的红点,预示这是一场硬仗。敌人军团中有很多都是新面孔。其中,蜘蛛魔法师经验少,跑的快很难打中;而且它还会用一种跟踪性特别强的魔法,该魔法附带减速效果,一旦你被减速,它接着就会扔出一个火球,击中的话会造成35点损伤。这在初期简直是致命的。还有一种射向你发射一种弹道笔直且速度较快的飞镖,那是难以躲避的打击。另外它们的个头儿都非常小,因此同样很难打,而骑在恐龙



身上的射手虽然目标较大，但却拥有超强的体力，所以也是不小的威胁。建议进入该区域以后尽快在地图的右上方找到村庄的建设地点。然后清光附近的敌人巢穴，马上建立一个城镇。这时要注意保护城镇并且外出杀敌，实在抵挡不住可回城镇恢复体力。当你飞到右下方角的时候看到地图上有一个红色的X，一座魔法塔正建立在那里。如果你靠近，马上就会被持续的闪电击毙。在周围晃一下，老魔法师会飞来告诉你，如果你想到这座塔，就必须先吧城镇升到4级，然后才能研究出一种魔法来对付闪电。

继续杀敌，注意保护自己收集灵魂能干的魔法师。当城镇升到4级后，飞到市中心，镇民就会送你一种魔法“长星”。有了这种魔法，就可以在魔法塔的射程之外展开攻击。注意，摧毁魔法塔之后要迅速飞过去拿起镇民手里的魔法球，并且快速飞回自己的城镇，把魔法球放回城镇之心（抓住球后右键点击城镇之心）。完成后老法师会给你一个奖励魔法——“回城术”，这样你以后的行动就方便多了。下一个目标是ROCKWOOD。

## ROCKWOOD 地区

到达该区域立刻利用回城术到达能星光的地方。注意该附近有不少敌人的巢穴，还是要先清理干净。否则刚建立起来的城镇可是弱不禁风的。这里又出现了新的敌人——石像鬼。它们会用两种魔法：一种是快速快速的长距离魔法，一种是连续的火球攻击。石像鬼也有弱点，它们总是在横向上跟你保持一定的距离，而不会乱跑。所以只要你运用好垂直升降，还是很容易击中它们的。石像鬼分为两种，红色的要比蓝色的稍微厉害一点，还好，消灭这些家伙可以获得较高的经验。这个地区敌人的数量也很多，因为远处有一个由5个巢穴组成魔法塔在不断地召唤石像鬼。

先把基地升到3级，这个时候老法师又会降临，带给你另外一个坏消息。明天夜晚来临的时候，城镇附近会出现两个传送门，怪物大军会从这里杀出来骚扰城镇，城市要升到3级才有可能永远封闭它们。所以这个时候就该在城镇附近进行防守了。果然，一到晚上，城镇附近出现了两个传送门，从里面杀出来的都是一些高级怪物。其中有体力超群的雷电三角龙，以及小号的邪恶德拉格纳、毒凤凰等等。这些都是高级的敌人，如果你不靠近的话，城镇很快就会被摧毁。注意，雷电三角龙一定要优先消灭，它对城镇的破坏力极大，而毒凤凰则对你本身非常威胁。如果选用的是黑龙，可能会相对简单一点，施能僵尸召唤，上元素召唤，绝望之星召唤，希望之星召唤，群群召唤，在传送门旁边迅速修建一支防御军队。如果是红龙，给自己加上面积，强力再生也是不错的，只不过稍微有些紧张。蓝龙的话相对难，施放人形伤害魔法的时候注意别误伤自己人。

坚持到敌人传送门就会永远地被关闭了。老法师要求你去摧毁魔法阵，并令得它们的魔力。这个魔法阵应该在城镇的最上方。由5个巢穴组成，不断产生出红色石像鬼。有耐心的话可以利用这里源源不断的红色石像鬼多升几级，经过夜间的考验，此时战斗的难度并不大，只要稍微注意即可，最后摧毁巢穴，拿起那里的魔法球，并把城镇升到4级。

随着敌人的减少，你会发现地面上多了一种四处奔跑类似蝙蝠的小动物，捉起一只放到城市之心，这样以后就可以生产骑士了。现在老法师要求你到Wonderland去。

## WONDERLAND 地区

到达这里后，换成控制骑士。首先，跑到城镇那里去，镇长会出来给你指示，他要你去找一个猎人。猎人在镇子偏右下的地方。在那里找到猎人，他会给你进一步的指示，要求你去摧毁敌人一个建筑。骑士有两项魔法——观察怪物和骑士之火，见过猎人后又会获得一个显示目标的魔法。用在自己身上，这样目标就会用蓝色的光点标出来，很容易就能找到。目标建筑应该在地图的右下方，路上怪物很多，不要迟疑，更不要与它们搏斗，一路跑过去就可以了。那栋建筑在一个坑里，坑的边上全是防御塔和怪物，这里就要你花点心思了。硬拼的话必无疑，光四周的那些防御塔就够你喝一壶的。

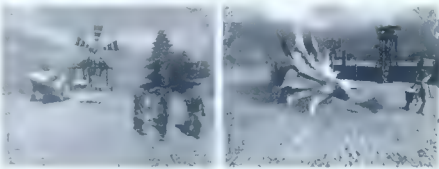
这里有一个取巧的方法，你可以绕着建筑奔跑，这样防御塔的攻击会“误伤”到那个建筑，只要一它它就被摧毁了。此时，废墟里面会出现几只毒凤凰一类的强敌，别恋战，马上往城镇跑。这可是一趟百冲，只要你跑到地方，任务就完成了。

到达城镇后，主人又会换回到龙，不要迟疑了，把该地区清光吧。很多巢穴里都有魔法宝珠。在此期间，老魔法师会要你去寻找猎人，他会要你吧一个魔法球带到地图右下方沙漠绿洲中的一个祭坛里，那样就可以在地图毁灭所有的敌人巢穴。不推荐这么做，因为这样你将很难找到巢穴毁灭后掉出来的魔法宝珠，而且也没有经验。还是自己把敌人清光后再去做这个任务吧。行动时记得修好城镇。

老法师再次来到你身边，要求你护送一个商队到Earthskull的城镇。

## EARTHSKULL 地区

护送商队，就是地面上那3个犀牛组成的队伍。它们只沿着小路走。这一路上可谓困难重重，大量的投石车，石像鬼，和一种能在你身上施放燃烧火焰的敌人，以及路上众多的敌人巢穴在等着你。本关的敌人全是那种体积小，攻击力高，行动快的类型。在这里要注意适当给商队加血或者如加防御，最好沿着路先清理一遍，否则敌人一拥而上很难保证商队没有闪失。最后到达建筑在火山顶上的城镇。如果你到达这里的时候，城镇已经毁在怪物的手里了，那么你还必须重新建立一个城镇，并且把它升到5级。护送商队到达后，老法师会给你10000点经验，显示怪物魔法，和一个……

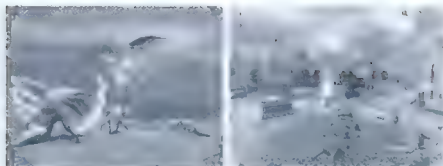


## FOREST 地区

老法师的坏消息是，支离队正在运送一件威力强大的邪恶宝物，你一定要阻止它们。来到FOREST，敌人的城镇就在眼前，而周围有很多怪物的巢穴，仅闪电三角龙的巢穴就有两个，所以还是先别轻举妄动的好。先在城镇的左下方沿地面上的小路追踪下去，就可以找到商队，迅速消灭它们，然后记得拿起摧毁魔法物，下一个任务就是摧毁敌人的城镇。

建议你先在敌人的攻击范围外把攻击性魔法准备就绪，最好是那些对建筑物有特效的，然后先给自己加几个保护魔法，接着冲过去对准城市之心投下毁灭的一击。这里如果选用猛龙就简单多了，贴身过去几个魔法就能解决。只要城市之心被摧毁，所有城里的怪物都会死亡。顺利完成任务后，抓紧时间建立己方的城镇，并把它升到5级，同时清理干净该地区。

当城镇升到5级的时候，主角会变成狼人。老法师告诉你有3个邪恶巫师正在



举行仪式，要你去杀掉他们，因为龙的力量过于强大，所以不能靠它来完成这个任务，注意，环绕在巫师附近的教徒在他们的首领——巫师死后就会恢复神智，所以千万小心行事。

个人认为这个任务是整个游戏里难度最高的部分，环绕在巫师附近的那一群教徒随便挑一个出来都能轻松单挑你，他们会用一种非常高速且有杀伤力的火系魔法，只要你在他们的射程里稍一露面，他们一回合就能秒杀你。好在他们攻击性很强，并且视野比射程要长，看到你就会追过来，由此便可以采用调虎离山的办法来刺杀恶魔巫师了。

首先，用寻找目标魔法找到他们聚集的地点，然后向他们冲过去，一看到教徒们杀出，就赶快往回跑，把他们领得越远越好，接着用一个隐身术，教徒们会因为失去目标而慢慢退回，而你则趁着隐身快速向它们刚刚聚集的地方奔去，到那里把落单的恶魔巫师干掉。

这里需要注意的是一定要吧教徒全都引走，只要有一个在巫师身边，你就不可能完成任务，也许总会有教徒因为看到你而不追杀你，这种情况你可以试着先隐身，等距离差不多的时候再现身，这样可以吸引他们所有的人，还有一点需要注意，使用隐身的时候一定要先站住，别在奔跑中用隐身，否则魔法很容易失败，此外，距离的掌控也是重要的，人近的话很可能一现身就被秒杀了。

恶魔巫师虽然不会攻击你，但是他们看到你你就会开始逃跑，而你又需要4箭左右才能杀死他，往往他们一看到你你就跑射了，所以要先用隐身接近他，然后后一拉转身快跑的时候才开始攻击，在他跑出去射程时再隐身一下，他就会站住，抓住机会迅速杀死他就可以了，否则，他还会给你恢复体力，真的是很麻烦的家伙。

在本关一定要多存钱，并且分别存在不同的档位，这是对耐心的考验，本关也有BUG可以利用一下，还记得龙的侦测怪物魔法吗？在把城市升到5级的前几秒先用一个，然后在魔法效果还没消失之前进入情节，切换成狼人，那么狼人就会拥有无限时间的侦测怪物能力了，另外建议在用龙的时候把所有的怪物和巢穴都清光再把城市升到5级，以免那些家伙去找别的小狼人的行动。

当你杀死所有的恶魔巫师后又成功杀成龙，魔法师会需要你去 Golden Woods，协助我们的军队对付背叛的国王……

## GOLDENWOODS 地区

人类军与怪物军队已经摆好了阵式，背叛的国王为了永生与真正的力量，他向恶魔出卖了灵魂，此时他借助恶魔的力量变成了一个头戴皇冠的国王石像鬼，两军正式开始混战。

本文要尽可能地保护下面的人类军队，为了避免误伤，所以要尽可能的少使用大面积杀伤魔法，对于前方的敌军城镇要作为优先破坏的对象，在这种混战中要时刻注意自己的安全，冲得太猛，往往就意味着死亡，最后，清光该区域，老魔法师又赶来警告你，人类大军的领主正步入一个陷阱，在他们去 Terra 的路上敌人设下了大量的军队和魔法屏障，唯一的办法就是让他们赶到前摧毁屏障发生器。

## TREEA 地区

在这里你要操纵一个迫击炮小分队，你只能控制一个队长，而其他两个助手则会按照自己的智能行事，一开始记得先按下数字键[2]，把自己的攻击方式换成远程攻击，接着再把两个加血魔法放上去，很快就会有敌人注意到你，小心注意那两个助手的安全，他们也是可以升级的，先挺过这一波攻击，然后用寻找目标魔法找到那三个魔法屏障发生器，其实就是3个特殊的建筑，任务完成后，被换成龙来继续

下面的任务。

例行任务，建设城镇，并且升到等级6级，肃清该地区，老法师此时会给你一个有趣的任务：在城里抓一个教徒，然后带他飞到克里米亚（Crimea），等他取得了巫师的灵魂后再把他带回来。

## CRIMEA 地区

这里敌人的火力很强，应该先让自己飞到这里，先使用回城术到达建筑点，然后把地图上建筑点附近，尤其是左方偏下一点的地方稍微清理一下，再飞回 Terra 的城里抓那个教徒飞来这里，带他一起飞跃敌人的阵地，在光杆附近把他放到地上，然后换为控制教徒，先使用寻找目标魔法找到塔，然后打碎它，你会看到一个浑身着火法的法师从里面跑出来，最后倒下，用技能在他的尸体上回收他的灵魂就会重新换成控制龙了，这时再用地图飞回 Terra。

注意换成龙后马上把教徒抓起来，否则失去控制的他会胡乱攻击附近的敌人，而他那微不足道的体力实在坚持不了很长时间，这也是为什么建议先到这里稍微清理一下敌人的原因。

回到 Terra，把回收了灵魂的教徒扔到城市之心，老法师降临，表扬之后，又送你 20000 经验，然后他会要求你清光这里，等你达成后他又会要你去打劫 Crimea 并在那里建立起一个己方的5级城镇。

## CLIMEA 地区

来到 Climea 建设城镇并且清光该地区，这里出了一种新的敌人——红色的巨型怪，它们的攻击有45点杀伤，并且追踪性强，很不好对付，完成后老法师会赶来告诉你狼人遇到了麻烦，要你带回来恢复之星。

转为控制狼人，先绕着恢复之心跑，当敌人被自己的火力打得差不多的时候再射杀他们，恢复之星会定时给你恢复体力，杀光后又换成龙，把恢复之星带回城镇战，可获得25000点经验，和到 Turf 清光敌人，建立一个6级城镇。

## TURF 地区

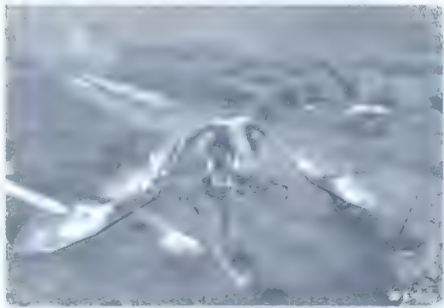
这里是游戏的最后一个地区了，确实如老法师所说，这儿有着非常多的敌人，而且有着那些实力不俗的家伙，再生的速度也非常快，如果觉得自己能力还有待加强的话，那么这里就是你练级的最后一站了。

当你把城镇建设到6级以后，就会出现一个恶魔，非常难对付，希望你已经存好盘了，好在有城镇的帮助，因此打败它还不是太困难。

获胜之后老法师要你进入恶魔逃离的传送门，解决这个罪魁祸首，恢复人类国家的宁静——拯救世界！杀掉恶魔 Scharbow!

进门，眼前又是一场场毁灭人的大魔大战，人类一方本来已经略占上风，但愤怒的恶魔在此时出动了，它自己摧毁了手下的魔族大军，可气的是它竟然因此升到了3级！等你赶来的时候，它已经养好伤等着跟你单挑了。

竭尽所能，杀掉它吧，世界的未来就在你的手上。■





中国·北京·中关村大街

## 《斯巴达人》与古希腊战争

但是招募一队部队时,当地城市的补给等级决定了部队大小,同样招募部队要靠当地的情况,以及为兵营服务人员的多少来决定部队初始经验值,经验值太低的部队容易溃散,没有人损失就逃跑,而在战场上获得了足够经验的老兵可以战斗到死。这也许是为了模拟不同城邦的军事训练补给体系效能不同。

十二、战斗设计非常独特，在战斗前玩家根据实际双方实力对比、各自兵种比例、地形、双方的整体阵型和每个方队的队形，还要安排各方队出击时间和距离。一旦战斗打响，则无法再对各方队进行直接指挥，这是为了和历史上真实指挥体系效率保持一致，因为那个年代指挥官很难在战斗打响后做进一步的实际指挥，而且也很难把握战场全局。不过指挥官仍然可以命令部队全体出击和撤退，以及靠冲锋号来引导。

1. 在下列各题中, 选择正确的答案, 将题号填入括号内。

四 兵八种, 分为级别不同的若干具体兵种, 包括: 步兵、骑兵、战车兵、弓箭手、弩手、标枪手、攻城兵、攻城器械兵。这个年代由农民临时征召的轻步兵是最低级的, 战斗力最弱, 而更多的轻步兵 (被认为是由城市自由民征召的) 就战斗力高一些。

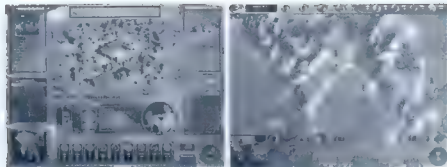
每个兵种有如下属性:

Scouting	Aromour	Missile Defence
Chance to hit	Damage	Chance to be trampled
Chance to Trample		Missile Range
Ammo	Kill Chance	Morale

此外，还有……  
而重北兵……

每个部队有自己可以选择的队形,所有的队形共有:Block,Column,Line,Wedge,Angled Line,Crescent,Rhomboid,Shallow Mob,Dense Mob,Chess board Line,Chess board Block, Chess board Column等,但支部队根据自己的兵种,只能选择其中几个队形。

在交战过程中,根据实际情况来安排阵形、队形和出击时间,以便为自己的部队争取主动,给对方造成被动,为胜利创造条件。春秋战国时期,两军相重,不同类型的部队在交战时,按照历史来排列相克情况,比如:重步兵方阵在开阵地中将由重兵向正面正部的敌人发动攻击,在崎岖地带却对丁重的散兵阵无可奈何,重兵在由前向敌人部中兵冲阵时,很容易将敌人冲而散之。一场战斗的胜负,不像《围国时代》那样简单的由攻击—防守。加起来计算,而是综合考虑上面提到的十个因素。双方相持情况、地形情况、影响部队作战的因素等,这样真实性更强。因此,在模拟双方战役分析时,应充分考虑以上因素,对战场的态势、过程、态势,来模拟双方战役分析部队以及指挥官,对战场的态势、过程、态势。



度,是否为守城作战,以及部队中轻骑兵的数量和等级都会导致不同的对敌人阵形和军队类型的侦察效果,从而为战术的安排提供了更多参考。

游戏的优点从下面分析可见(注:以下内容人参考了《战略与战术史》新swatvatar发表的《Archer Jones 兵种战术理论体系的应用尝试——兼与马奇诺战术系统的比较》一文。

游戏中的整个思想和 Archer Jones 的《西方战争艺术》(The Art of War in Western World)体系非常类似:在《西方战争艺术》中,部队被分为:

1. 重骑兵,定义是采用冲击方式(shock)作战的骑兵
2. 重步兵,定义是采用冲击方式(shock)作战的步兵
3. 轻骑兵,定义是使用投射武器(missile)作战的骑兵
4. 轻步兵,定义是使用投射武器(missile)作战的步兵

■原则1:重步兵在正面防御时对于重骑兵占优。这个原则要求重步兵训练有素,使用长兵器,中世纪的民兵不算。拔刀的弓箭手不算。

这个原则我前面说过,《斯巴达人》完全体现了这一点,马其顿最精锐的重骑兵也无法突破斯巴达精锐重步兵的防线。

■原则2:重骑兵对于重步兵战斗队形的侧翼和后方有毁灭性优势。这点之所以能模拟原则1同时存在,是因为古代战争中重步兵战斗队形在交战中转身对付另一个方向的威胁,是完全不可能的,几乎没有任何成功的例子。当然这个问题并非无法解决,下面会谈到。

这个在《斯巴达人》里表现不是非常明显,也就是重步兵被重骑兵包围后,也仍然有很大可能战胜重骑兵,这也是游戏的局限,因为很难限制重步兵必须向着某一方作战,但是如果部队被从后方或者侧翼包抄,部队士气和战斗效率会大大下降。

■原则3:轻步兵对于重步兵具有天然优势。这个原则的前提是轻步兵必须使用 hit and run 策略,随之而来的就是受到地形和指挥官的限制。如果由于某种原因,战斗变成近战,那么轻步兵自动转化为不合格的轻步兵,必然导致失败。

对于这个原则,笔者认为有必要做进一步说明。在原著中,Archer Jones 用于证明该原则的战例较为薄弱。大部分都不是正规军的轻步兵对正规重步兵的胜利,究其原因,主要在于正规步兵的作战往往意味着纪律和阵型。而轻步兵使用 hit and run 战术的时候,却通常要求采用分散队形并且不断的后退,这对于多数古代正规军来说都是难以想象的。不过在许多情况下,重步兵由于某种原因(如对方重骑兵的侧翼威胁)无法有效前进,则该原则对正规军有效。

这个游戏中有体现(注:游戏中的轻步兵和 Archer 定义不同,Archer 定义的轻步兵,主要是指游戏中的散兵,也就是掷矛兵和战斗弓兵);而且也符合这个原则:只有在崎岖地形上、有高级将军指挥,重步兵对他们无可奈何,而 hit and run 战术在游戏中体现(它本身是一个以方阵为核心的游戏),所以设计者将此表现为重步兵对散兵作战能力下降。而如果在平地上,双方直接肉搏,重步兵完全掌握战局。

■原则4:轻骑兵对于重骑兵具有天然优势。这个原则跟原则3非常类似,前提

同样是轻骑兵必须使用 hit and run 策略,随之而来的就是受到地形和指挥官的限制。如果由于某种原因,战斗变成近战,轻骑兵自动转化为不合格的轻步兵,同样导致失败。

■原则5:轻骑兵对于重步兵具有天然优势。这个原则跟上面的3,4不同,由于速度差别,hit and run 的战斗很容易实行,所以优势很大。

这两个在游戏中体现不够好,主要是因为无法模拟 hit and run 策略,由于方阵战术为主要作战模式,所以对近战后轻步兵转为不合格轻步兵倒是模拟得很好。

■原则6:轻步兵对于轻骑兵具有天然优势。这个原则跟上面的3,4不同,由于速度差别,hit and run 的战斗很容易实行,所以优势很大。

这个模拟的非常好。

■原则7:在射击对抗中轻步兵对于轻骑兵具有优势,原因是地面平台保证更高的射速和准确性。不过需要注意,轻骑兵这时候通常会拔刀变成重步兵,尽管是不合格的轻步兵,借助马匹的冲击力通常还是足以通过冲锋击溃轻步兵。

也很好的不错,游戏中的轻步兵分为两类,一类是轻装近战的侦察轻步兵,一类是标准的投掷轻步兵,反对对付轻步兵都有效。

■原则8:相同兵种对抗防御一方具有天然优势,这对于重步兵非常明显,对于轻步兵则完全不符合。

这个模拟的非常好!双方兵力类似,特别是重步兵在平原上肉搏,防御一方非常优秀,因为可以保持更为良好的队形,而进攻方在进攻过程中,阵形多少有些乱。骑兵则是冲锋的快,但优势不大(不过好像不够明显),但是轻步兵有快速冲锋这命令选项的。

■原则9:以上原则是在双方水平相差不多的情况下有效,此条为笔者根据个人理解添加。

这个也非常贴切,游戏中实力太大的(比如虽为重步兵,但是等级不同、战斗力不同)无法用这个标准衡量,改为战斗力决定一切。

■原则10:以上原则仅仅反映各种兵种的内在优缺点,不能确保战斗的最终结果。战斗结果还取决于指挥官能否正确的扬长避短以及其他不可预知的因素,此条为笔者根据个人理解添加。

也是非常正确的,经常有同一个战役,不同的指挥官导致全胜或者全败,而且电脑的布阵也不是那种以不变应万变,感觉还是比较聪明的。

游戏里还专门设计了那个年代的攻城战,由于缺少必要器具,在未长期围城就贸然进攻胜算很小,必须首先围城一段时间,然后再进攻才比较可靠。另外这个游戏比较的一点是,一旦部队开拔出城市,那么消耗的军饷和粮食都大大增加,没有雄厚的实力,是无法保持一支大军的,围城也是一样,耗死耗力,所以虽然经过长期围城后,攻方有优势,但是其代价也不小。

总之,感觉这是个耐玩而不乏一定真实性的游戏,虽然也有其不真实之处,不过游戏毕竟是虚拟,不能强求太多。另外,开发《斯巴达人》的 SLITHERINE 公司用同样的引擎制作了《特洛伊之门》(Gates of Troy),有兴趣的话,大家可以试试。





进入游戏后按[~]键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能(输入正确代码文字后字体颜色会变为蓝色):

Invulnerability # 刀枪不入模式(#=0 关闭;#=1 开启)

Daytime # 设置白天的时长(#=1 至 24)

Quit 返回视窗桌面

Exit 返回视窗桌面

debug 1 开启除错模式,此后可使用下列代码:

CreateUnit X 生成指定名称X的单位,  
单位名称列表获得方法见后文

DayTimespeed #

设置白天的时间消逝速度(#=0 正常速度;10000 最快速度)

SSE # 使用 Intel 处理器的 SSE 指令集(#=0 关闭;#=1 开启)

以下是功能未明之秘技代码:

AIBehaviour

AIMoving

DrawUnitsCount

DrawAllInfo

DrawVision

DrawContour2D

DrawReviewManager

StartTestFunction

SwapUnitsOfGenerals

AllUnitsToNewGeneral

SetNation

SwitchOnOffWeapon

AllUpgrades

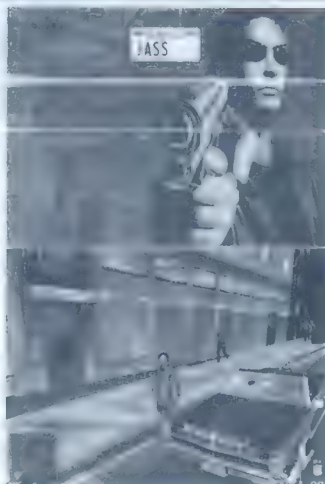
DebugTrace

StartAISTatistics

DrawAISTatistics

当使用 CreateUnit 秘技代码时,只需用一个字母作为单位名称,即可列出以该字母开头的单位名称列表,例如输入 CreateUnit C 即可获得所有字母 C 开头的单位名称列表。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



在游戏开始时以下列代码作为车牌号码,即可获得相应的外貌装束(代码启用成功会有一个提示声响,注意区分数字 1 和 0 与字母 l 和 o):

J1MM	丧尸
TATS	纹身女子
P1MP	黑人男子
HAWG	青年
JASS	叼烟驴子
MNKY	纹身秃头
B1G1	黑人女上司
TEAN	胖黑人
FATT	老警察
PHAM	浑身是血的青年
HARA	亚裔青年
BRUZ	拳手
MRFU	另类打扮男子
B00Z	流浪汉
SWAT	5 号特警
FUZZ	官员 Johnson
MIK3	戴头套青年
ROSA	西服套女子

在游戏中收集 30 根骨头(地图上被标明黄色),即可选择扮演警犬。此外如果你选择“JASS”作为车牌号,还有一个事迹:你,可以赢得奖励影片!

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



MONEYFORNOTHING	获得大量金钱及资源
BORNTORUN	恢复移动力
HELP!	恢复生命
WEARETHECHAMPIONS	当前任务立即获胜
LOSER	当前任务立即落败
STAIRWAYTOHEAVEN	领队级别提升
HERECOMESTHUS	地图完全探开
PAINTITBLACK	地图完全遮闭
LIFEISACARNIVAL	死亡的单位复活
ALLALONGTHEWATCHTOWER	允许查阅敌方城市中的单位
ANOTHERBRICKINTHEWALL	允许在首都进行建造
GIVEPEACEACHANCE	与所有国家处于和平状态
BADTOTHEBONE	与所有国家处于战争状态
COMETOGETHER	与所有国家处于同盟状态
JUMP	提升团队经验值
INVISIBLETOUCH	电脑对手对玩家角色视而不见
LETSDOTHETIMEWARPAGAIN	推进至特定日

游戏初期即便以最简单的难度设定,主角仍然非常脆弱。要想获得更强的初始角色,只需要以何文文本编辑程序(如记事本 notepad.exe)打开游戏安装目录中(如记事本目录下的 CharSelStats.dat 文件,在其中找到 Warrior、Wizard 或 Survivor 的初始角色属性设定文字区,根据所选角色将对应的初始参数修改,例如:将 Wizard 的 Intelligence 属性设定为 9,或将 Warrior 的 Strength 或 Agility 属性设定为 10 或更高。保存此文件后进入游戏,即可获得调整了初始属性后的角色。

在游戏中根据所用键盘类型(中国大多使用 QWERTY 键盘)的不同使用不同组合键序列输入特定代码,即可获得相应功能(输入成功会有“当”的一声提示):

【Ctrl】+ chindi	刀枪不入模式
【Ctrl】+ qtsqh	显示所有敌方单位
【Ctrl】+ chql 当	前任各立盟禁触

【Ctrl】+ chindi	刀枪不入模式
【Ctrl】+ atsah	显示所有敌方单位
【Ctrl】+ chal	当前任务立即获胜

以命令行参数“-console -devmode”启动游戏(例如在游戏启动快捷方式后面空一格并加上-console -devmode参数),此后在游戏中即可按【~】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能(注:cheat 类代码仅在客户版本的游戏中有用,无效代码会有提示):

cheat_teleport_to_camera	传送玩家角色到当前视角位置
--------------------------	---------------



# 天堂II 十万个为什么(一)

文/天娱网



随

在天堂II的世界里,由于游戏画面精美,音乐动听,所以很多玩家对于这款游戏上手都有不同的理解,并且会为某些地方的设计而感叹复杂,笔者也经常碰到很多人会针对游戏细节或游戏方法上,提出各种各样的有趣问题,有些令人哭笑不得,而有些确实是玩家需要关注的方面。

鉴于这个夏天还会有更多的玩家进入游戏成为提问者的人,笔者特在此就一些出现几率比较高的问题,给大家做些讲解,其中若有愚昧或狂吐之处,也仅为博众一笑,望各位有见谅。

## 新手入门篇

### 1. 为什么登录服务器列表时,有的 PING 值明明很大却显示状态良好?

这个问题,因为关系到游戏速度和游戏质量,所以放在首要位置来讲。其实 PING 值与服务器状态分别代表两个方面,一个是瞬间现象,一个是固有品质。刚进入游戏时,最大 PING 值可以到 999,由于进入游戏后要加载各种资料,其中最大的应该是地图, PING 值加载速度就慢。想必大家也发现了,在大地图上,如果移动太快就会卡机,而在小区域地图就不会出现这种情况,比如要塞和废墟。在选择服务器时所显示的 PING 值,实际上是本机 PING 值,与网络状况有很大关系,但并不完全准确,只能作为参考。笔者接入上海服务器的 PING 值有 300 多,但卡机现象并不明显,只要不是人在玩家过集中的场景中,一般不会受影响。但是,如果服务器状态不好,那卡机就惨厉害了,如果服务器状态是拥堵,即使 PING 值很低也一样会卡甚至会导致断线。想要获得流畅的游戏速度,建议选择 PING 值低服务器状态良好的服务器进行游戏。

### 2. 为什么游戏里没有好友列表? 怎么和别人私聊?

进入游戏,当然第一个念头就是与朋友们取得联系啦。在《天堂II》里,好友名单和私聊程序都是隐含动作,没有直接给出动作清单,不过还是可以用的。只要在文字输入框中键入"/邀请好友"、"/好友名单"、"/删除好友"等指令,就可以完成添加、查看、修改好友、表的动作。好友名单将显示在对话框中。

至于游戏中的私聊指令,则沿用了《天堂I》的设置,私聊格式是——ID,这里要注意前面的引号为英文小引号,由于输入法支持的问题尚待解决,所以目前在私聊时,要注意切换输入法,这点没有《天堂I》方便,不过若想更换私聊对象,可以按上、下方向键,不用重复打名字,设计的还算过关吧。其他聊天频道指令也均为英文符号,交易频道聊天——@、盟聊聊天——@、队伍频道聊天——#、区域大喊——!

### 3. 为什么同样的怪物会出现不同的经验? 为什么攻击时会经常看到致命一击或 overhit 的注解,有什么实际意义?

要知道不同的人还有一个高矮胖瘦的区别吧,怪物么,当然也会有血多血少的差别。当然《天堂II》里同级别的怪物之间的差异还不是很大,而杀怪获得经验的多少,则主要是根据玩家的等级与怪物的等级来判定。同等级或高于玩家等级的怪物,即可得到 100% 的经验,等级低玩家一级,其经验为 90.8%, 低于二级则为 82.6%, 三级则只剩下 75.1%。攻击怪物时,从怪物侧面、后面或上方攻击,威力会增加,所以大家看到的伤害也会不同,如果最后一击时出现致命攻击,则经验会比正常攻击高出 25%。Overhit 则主要出现在使用技能或魔法对怪物进行最后一击的瞬间,由于技能造成了更高的伤害,因而系统将其判定为致命一击,玩家由此也将获得相应的经验,而这一招也成为《天堂II》中最普遍的练级技巧——在怪的血还剩一点时使用大招攻击,另外,在《天堂II》中众多被职业中,人类盗贼、魔眼、盗贼藏人的致命攻击命中率最高。

### 4. 为什么我喝药水后 HP 不会恢复?

不是不恢复,而是恢复缓慢。《天堂II》的设置中,就算服用了药水,也不是马上恢复 HP,而是需要一段时间慢慢提升,这种设定更体现了牧师以及团队合作的重要性,而且对玩家的操作技术也有着更高的要求,在战斗开始或打斗中,玩家只能自行判断服用药水的时机。高级药水的恢复速度要优于普通药水,但永远没有牧师法术的疗效高。

### 5. 为什么我买的盾牌明明具有很高的防御力,却不见角色总防御有所增加?

这点是《天堂II》设定中的一个亮点,它比《龙枪》以及 D&D 游戏中的普通设定——盾牌只增加防御力,当格挡成功后,将完全抵消玩家所受到的伤害——更加复杂。《天堂II》里的盾牌有两个数值——防御力和防御率,盾牌的防御力并不直接加在角色的总防御上,而是在使用盾牌成功格挡时,盾牌上的防御力才会产生效果。比如你防御 100, 盾牌防御力为 50, 那么在盾牌防御成功时你的防御力就是 150。不过格挡成功的几率,也就是防御率,则要视职业而定,非骑士职业没有“精通盾技”这个技能,所以盾牌防御率会很低,而骑士职业则可以用这个技能和盾牌搭配,从而获得很高的防御率,从而将防御提升一个层次。由于装备盾牌后对敏捷和回避率等数值造成影响,所以不建议刺客职业使用。而且盾牌不属于法师装备,法师装备后会影响魔法速度,所以法师尽量不要装备盾牌。

### 6. 为什么我不能用灵魂弹?

首先,你所装备的武器必须拥有发动灵魂弹的条件,即在武器属性栏中注明:灵魂弹? (2 为发动一次所需要的灵魂弹数量),灵魂弹为一种能补充和再生道具,分为无等级、D 级、C 级、B 级,商店中有出售, A 与 S 级灵魂弹目前尚未开放,使用时必须确定你的武器等级与灵魂弹等级吻合。灵魂弹的使用效果非常明显,其威力是普通攻击的 2 倍,但使用技能攻击并不会会有灵魂弹的发动效果,如果出现暴击(致命攻击),效果则是暴击威力\*2,也就是原本攻击威力的 4 倍!虽然威力惊人,

但价格也是蛮贵的,而且很多武器的消耗量也非常大,当然游戏的设计有一点还算公平,未击中怪物并不会消耗灵魂弹数量,每次使用也不会觉得很亏。



## 7. 为什么《天堂Ⅱ》中死亡的惩罚那么重? 怎么才能在原地复活?

说起死亡惩罚,《天堂Ⅱ》也是延续了《天堂Ⅰ》中的设置,相对红名玩家死亡掉落高级物品几率 100% 来说,白名玩家的死亡惩罚算是比较轻的了,顶多掉 10% 经验,有 10% 几率掉装备,等级越高掉装备几率越小。此外,红名玩家死后不会回城,靠近城镇便会受到守卫的攻击,可见游戏对恶意 PK 的约束力还是蛮高的。虽然《天堂Ⅱ》没有 PK 限制,但并不鼓励大家 PK,做个守法良民才是正道。

关于原地复活,很遗憾游戏里是没有这样的设计的,不过,原地复活的 BUG 一直存在(但跟原作的 GM 不要 PK 我!><)。方法是:死后不要马上点回到村庄,先打开系统窗口(ALT+X),点回到村庄后立即点系统中的“重新游戏”按钮,然后迅速确定。再重新游戏时,你便会复活在原地,但是经验还是要损失的。



## 8. 为什么别人杀我不红名,我杀别人却红名呢?

《天堂Ⅱ》的 PVP 系统是以双向紫名系统为原则的,当攻击白色名称玩家时,角色名称会变成紫色,将玩家杀死后,名称就会变红,从而受到犯罪惩罚,村落守卫会主动攻击。攻击紫色名称的玩家,自己名字也会变紫,但因为系统会自动判定第一个紫名玩家为主动 PK 者,所以反杀紫名的玩家将对方杀死,自己的名字并不会变红,换句话说,先动手的人会被系统判定为 PKer,而后动手者不是,若是两个人在 PK,后面又冲上来一个将自卫反击的人杀了,那该怎么判定? 这个么,笔者也没试过,不过多数情况下,第三个人是不红名的。在国服,就曾经有大陆工会的玩家用低级 ID 挑逗美国玩家攻击,使其名称变紫而后群起攻之,将美国玩家乱刀分尸。此等行径实数恶劣,大陆玩家的素质令人怀疑,但是相信此等无赖还在少数,而大多数的玩家还是能够用正常的方式进行游戏的,如若遇到此类败类,也希望正义之士能联合起来,除之以后快。



## 9. 为什么《天堂Ⅱ》中没有新人保护,我 2 级的人物就被人杀了?

新人保护? 需要吗? 其实《天堂Ⅱ》中是有新人保护的,只是方式不同。首先新人死亡是不会掉经验和物品的,但 PK 新人所受到的惩罚却非常严重。2 级 ID 杀 1 级 ID,性向会从零降到-360 以上,要知道杀一个怪物,性向只回 5 点,而红名 ID 只消耗 3 点,身上的物品就会丢个一干二净,在如此严重的惩罚下,杀人者也会考虑后果的,但仍会有一些“变态”玩家存在,他们以屠杀新人作为,丧心病狂,恬不知耻(以下省略撒斯底里之言语 2000 字)……

作为一款热血战争的游戏,PK 和攻城战是整个游戏的灵魂,挑战高难度角色时所获得的成就感是其他游戏所无法比拟的。《天堂Ⅱ》中的无限制 PK,其实是游戏中的一大乐趣,而沾污这种乐趣的人真是罪无可恕。



## 10. 为什么我的名称变红后很久都不能变白?

名称变红之后,并不象其他游戏那样是随着在线时间而逐渐消褪。红名和性向有关,虽然长时间在线可以降低少量性向,但最快的方法还是要去狩猎——猎杀和自己级别相近的怪物,猎杀那些级别差距大的怪物是没有效果的,这里提供大家一个挂红名的好地方——顺着沿着港附近的那条大河北上,有个叫“美罗兰”的小村子,那里没有守卫,犯贱们可以安心进出。所以大家红名后的第一件事就是跳河,然后寻找这个村子,不过还是要奉劝大家——上天有好生之德,杀孽太重只会给自己带来麻烦。



## 11. 为什么我不能摆摊?

《天堂Ⅱ》中露天商店的设立是有要求的:首先人物要保持站立状态,然后使“购买”键(即 F10)生效,且冬季、大雨天气时,露天商店不能摆摊。摆摊时,东西、之后会出现一个视窗是贩卖的价格、价格和数量选择好后点视窗下面中间的“信息”按钮可以输入贩卖物品的描述,其实就等同于广告,输入完后按“确定”按钮就可以开始贩卖。需要注意的是,露天商店中卖东西的数量和等级有关,20 级以下的玩家只能销售 2 样物品。



## 12. 为什么白精灵的移动速度比黑精灵快?

这个,我们要从西方奇幻小说的设定说起。精灵在魔法界为上有着极高的天赋,但并不是所有的精灵都有极快的移动速度。风作为最活跃的元素,使它们很容易聚集,所以风精灵的移动速度是最快的,但西方奇幻小说中还有其他的精灵,如:梦精灵、浅海精灵等,他们都没有明显的元素特性。《天堂Ⅱ》中的白精灵依照小说的设定,很明显就是光之精灵(白色的)。这个种族在精灵中十分稀少,全于他们的移动速度……大陆姑且认为光速比较快吧!

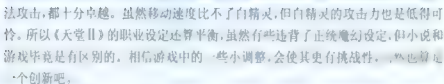
暗精灵在精灵族中可是珍稀动物,他们是精灵的异类,人家可以翻阅《被遗忘的国度》、《龙枪》、《白狼书》、《异度魔界》等“文献”,里面的精灵族屈指可数,但都是实力派的强者。《天堂Ⅱ》中的暗精灵是伤害最高的,无论物理攻击还是魔



## 为什么水没浮力? 为什么水里没鱼?

这个……让我怎么解释呢? 嗯……世界诞生之初,殷姆萨和哈二姆将水元素交给自己的女儿阿玛萨,那时候水中有很多生物,世界也很平静安定。不久后哈二姆便爱上了自己的女儿阿玛萨,殷姆萨得知这一情况后,恼怒大发,将阿玛萨送到了大陆之外。而阿玛萨生下那个不知道是自己孩子还是自己兄弟的婴儿后,如神的祝福出现了,他们就是——龙族! 因为龙族的崇拜,殷姆萨他们下达了消灭龙族的命令,“众神之战”从而拉开帷幕。阿玛萨创造了死亡,而这战争又将无数的生命带入了阿玛萨的阴影。直至战争结束都无法平息彼此的对立,都忿忿不甘,由此世界进入了另一种和平时期。由于失去了阿玛,世界上的水元素开始肆虐,……(此处省略……) 艺术的小女儿伊娃去掌管水元素。但小伊娃根本不敢违抗任何事,水元素对大陆的迫害更加严重,缺水的地方变成了沙漠,水元素聚集的地方变成了海洋。最后伊娃在母亲的威逼下,控制住了水元素的肆虐,但世界依然遭到了破坏,伊娃本身也没什么管理经验。所以《天堂Ⅱ》中的水没有浮力,而且没有生物(以上情节,纯属虚构,如有雷同,不耻笑 Y\_Y)。

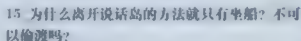




这个……可能是《人菜虫》里的矮人智商比较低的缘故吧。其实在《被遗忘的国度》中有个叫“贝翁(Beorn)”的矮人牧师,还有个叫“库柏(Cobble)”的,是秘银之门的圣牧师。而且在众多“文敏”中,矮人学者、矮人法师多不胜数,但在大部分游戏或矮人却好像丧失了思考能力,只知道无脑生产了。当然,说这些只是为了纠正正中间矮人的印象。在《天策目》中,确实没有矮人法师,不过他们的攻城机械还是超群的,而且相当昂贵……很显然,他们是属于生产而疏于修炼魔法的一群。



其实所有种族都能游泳,并且都会溺水身亡。白精灵族一旦离开“生命之树”的保护,其在水中的生存能力也会变得和人类一样。由于笔者嫌礁晶昂贵,所以曾经有过一次单人游海面的“壮举”,结果……尸沉大海——#。所以建议大家游小河或浅滩,千万不要想游过海峡,不过《大空岛》的画工真的很漂亮,大家一起到海里进行游泳比赛也是一件美事,而且……非精灵职业就不要参加了,因为精灵们的移动速度在水里一样占优势,其他种族是没沾比。



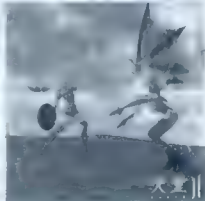
嘿！不要让别人听到哦！如果你从说话岛港口去奇岩港，那就要在开船的瞬间冲上船去，站在靠近港口这边的船舷和栏杆之间的甲板上，然后就可以偷渡过去，从奇岩到说话岛其实是一样的，只不过要站在靠近奇岩港的这一侧。一定要在开船的瞬间冲过去，那时候是不花钱的。一岁的孩子两千多大钞，百试不爽（准备接受乐谷G的第二次PK，别来真的就行。——岁）



这个问题,其实想想现实的情况就可以知道了。《天堂II》里只有一艘船在海面上往返,属于垄断行业,自然不可能象出租车那样挥挥手即来,因为航行途中会消耗很长的时间,所以等船的时间就是双倍的,以下就是开船时刻表,每趟船只会停泊

10 分钟,大家要抓紧时间):

诒舌=>古丁 00:10, 古丁=>诒舌 01:30;  
 诒舌=>古丁 01:50, 古丁=>诒舌 02:20;  
 诒舌=>古丁 02:45, 古丁=>诒舌 03:25;  
 诒舌=>古丁 03:40, 古丁=>诒舌 04:15;  
 诒舌=>古丁 04:35, 古丁=>诒舌 05:10;  
 诒舌=>古丁 05:30, 古丁=>诒舌 06:05;  
 诒舌=>古丁 06:25, 古丁=>诒舌 07:00;  
 诒舌=>古丁 07:20, 古丁=>诒舌 07:55;  
 诒舌=>古丁 08:15, 古丁=>诒舌 08:50;  
 诒舌=>古丁 09:10, 古丁=>诒舌 09:45;  
 诒舌=>古丁 10:05, 古丁=>诒舌 11:40;  
 诒舌=>古丁 12:00, 古丁=>诒舌 12:35;  
 诒舌=>古丁 12:55, 古丁=>诒舌 13:30;  
 诒舌=>古丁 13:50, 古丁=>诒舌 14:25;  
 诒舌=>古丁 14:45, 古丁=>诒舌 15:20;  
 诒舌=>古丁 15:40, 古丁=>诒舌 16:15;  
 诒舌=>古丁 16:35, 古丁=>诒舌 17:10;  
 诒舌=>古丁 17:30, 古丁=>诒舌 18:05;  
 诒舌=>古丁 18:25, 古丁=>诒舌 19:00;  
 诒舌=>古丁 19:20, 古丁=>诒舌 19:55;  
 诒舌=>古丁 20:15, 古丁=>诒舌 20:50;  
 诒舌=>古丁 21:10, 古丁=>诒舌 21:55;  
 诒舌=>古丁 22:05, 古丁=>诒舌 22:55;  
 诒舌=>古丁 23:15, 古丁=>诒舌 23:55



这种情况也很多,是最普遍的 BUG 之一,笔者朋友就是因为上船后不老实,偏要学什么电影《泰坦尼克》里的 POSE,结果一不小心就掉下海去,成了真正的泰坦尼克……遇到此种情况,玩家可以通过切换画面或者小范围移动来排除。另一种可能就是玩家买错了船票,在偷渡中偶尔也会出现这种情况。

[illegible]



18. 为什么我不能使用召唤兽?

召唤魔兽是需要媒介跟魔法水晶的，每召唤一只都需要消耗一定的数量。这些媒介可以在商店购买，魔法水晶则可以经由矮人制造出来。最初的时候，只能召唤一只召唤兽助战，当玩家一转之后便可以召唤复数的魔兽！



### 19. 为什么我不能饲养宠物?

宠物的饲养是有等级限制的,低于限制级别不能得到宠物。狐狸需要等级 5 以上;狼需要等级 15 以上;龙需要等级 35 以上。宠物有其自己的特定装备,玩家人物的装备不能穿在宠物身上,但是可以交给宠物保管。

《天堂II》中宠物消失有以下可能：在交易的时候不小心将宠物项圈给了对方；长时间没有给宠物喂食；宠物死亡后没有复活（死亡后一分钟之内必须复活，否则会消失）。玩家下线宠物会变为项圈，需要去饲养员处领取。



20 为什么回家卷轴吟唱时间超长？为什么我明明在精灵村地界里，使用回家卷轴后却到了古鲁丁城？

《天堂II》的技能及卷轴都有使用延迟时间,不能瞬间发挥作用,从职业平衡上来说,技能时间可以确保在PK和战争中获得公平的对决结果,至于卷轴的使用时间,笔者也觉得很不合理,逃跑的时候都不能用回家卷了,那不就等于断了人家的后路么。不过换个角度思考,也许这时正石为了保持游戏平衡吧,试想如果有办法放了魔法或回城卷轴,那被放方的战士岂不是要郁闷到死掉了。

至于使用传送卷轴的落点,这是游戏本身的设定,试你所在位置与村庄距离而定,玩家离哪个城镇近,就会被传送到哪里。

(图:回家卷轴使用范围)



## 21. 为什么我会被卡在城墙里?

世界上不存在完美的事情,游戏也不可能没有 BUG,这种卡号在《天堂 II》里还是比较普遍的。当遇到这种情况,只有找 GM 解决,在对话框中键入“诉求”后

而向清遇到的问题,注意诉求的内容文字一定要大于5个字,否则不予受理(有事说事,没事想套近乎,人家是不会理你的==) 然后系统就告知你是第几位诉求者,GM会依次处理你前面几位的问题,所以你需要耐心等待。处理结果将会在诉求窗口中予以答复。



## 22 为什么我从城墙跳下会摔死？

俗话说,人是肉做的。现实世界里那么高的地方跳下去,花甲即伤,游戏中自然也不例外。《天堡王》的3D世界设定与现实非常接近,地形的高低对玩家来说很敏感,从高处掉下去便会扣掉角色的HP,高度适中才不至于摔伤,这些设定可以巧妙地运用在战术中,给敌人造成很大的麻烦。当然针对不同种族,也有适宜跳跃的高度,白猪就是因为跌落而怕高的,相反,人类就显得脆弱了许多。相信玩过《天堡王》的玩家对这个设定不难理解。



### 23、为什么《天堂II》删除人物要等六天后?

这是《天堂II》防盗系统中最重要的一环,即使帐号被盗,六入之内也是可以找回来的,且不用担心人物被删。可见,NC对于保护玩家利益还是很重视的。同样有这种等待期限的设计是血盟的退出和解散,这方面问题我们将在下期做一解答。



## 2.4 为什么我只能全屏游戏? 如何窗口化?

《天堂Ⅱ》并未在设置中加入窗口,但却在快捷指令中加入了这个功能,并且可以由玩家手动修改一些数据,以达到窗口化的目的。进入窗口的快捷是:Alt+Ctrl+LeftShift+Enter;返回全屏快捷:Alt+Ctrl+LeftShift+Enter

客户数据被修改是《大事件》一大亮点,不过经由日本东宝修改装备外观媒体事件后,人陆也已得到限制,所以修改图片的方法未能奏效。台版的修改方法是:把 L2.exe、L2.mt 拷到别的地方,然后升级游戏。然后拷贝 L2.exe、L2.mt 回来,之后用 L2.exe 进入游戏,然后不要登录直接退出。修改 L2 目录,查找 StartupFullscreen=True 修改成 StartupFullscreen=False (这个样子就可以窗口化了),把 L2.exe、L2.mt、L2.mt 多拷贝一份成 l3.exe、l3.mt,修改 l3.mt,把 EXEName=L2.exe 修改成 EXEName=L3.exe

〔未完待續〕



为什么矮人 MM 没有胡子?

◎\$%……\$&\*……石子姐姐,你用心这样,可能更会懂得自在了!你不会嫉妒诱人MM比你漂亮吧?既然你问了,我就想办法解释吧。

MM 的脖子都长到头顶上了！其实矮人的种族很多，如：希拉矮人（Hyar Dwarf），戴瓦矮人（Daeger Dwarf），奈尔矮人（Neidar Dwarf），特洛矮人（Trelwar）。特洛是“诗矮人”，在《龙枪》中，他们是那矮人中的“一哥”，土地矮人中最勇敢，战斗力一支。在魔兽世界，厌恶阳光，自认为是矮人和兽二最尊贵的，总是想与魔法师结合而成为“咒术魔皇”。这些矮人和侏儒一共占全一两个长脖子的人，MM 不过《天堂》中出现的矮人和侏儒只是零星地出现，这些的审美差距，咱们这个都会喜欢一个长脖子的 MM，但欧洲人也确实对反正是侏儒有着独特的癖好。可是……我也没见过那个欧洲的真戴一个长脖子出门啊（汗……）

**在**一曲《刀剑》的恢弘气氛中,《刀剑 Online》终于即将进入公开测试阶段。作为一个跟随游戏内测达半年多的老玩家,笔者在这里献上详细攻略一篇,为各位全面解说游戏中的难题,预祝各位早日成为刀剑中的一代名侠。

进入游戏首先要做的,就是了解操作。在角色1~10级的时候,聊天窗口里会一直出现帮助信息,你也可以按F1键调出帮助菜单来看,其中会详细说明各种快捷键的用处。

屏幕的左上角可以查看游戏里的日期和时辰, 右上是快捷物品栏和快捷道具栏, 对应的快捷键是数字键 1~9。屏幕中间下方显示的是角色的生命值和怒气值, 以及鼠标左键的技能。怒气值是用来放必杀和启动防御的, 右下方显示的是角色的精气值、角色的等级、鼠标右键技能、角色色彩必杀窗口和调节聊天窗口大小的地方。聊天窗口左上角黄色边条显示的是角色的体力值, 右下角显示的是经验值。当体力用尽时, 角色不能跑步、不能防守, 而当经验值满时, 角色会全身发红, 处于僵硬防守状态, 此时对手的攻击对力的破坏反而会带来一系列的连招是最主要的一个技巧。

(7) 剑OL的聊天系统还是比较完善的,在输入文字行的前面有一个方格,用鼠标左键点击,会弹出选项,依次是交易、喊话、私聊、队伍、教派、好友、闲聊,可以用鼠标左键选择,也可以输入频道号选择。交易频道一般是用来拍卖时用的,每次喊话需要玩家支付100两银子,好处是服务器里的玩家都能看到,喊话一次只需10两银子,但只有同一频道的玩家才能看见。闲聊、私聊、队伍、教派比较特殊,独特的好友频道,则是为那些互相加为好友的玩家专用的聊天频道,在平时游戏中,为了不被打扰,也可以屏蔽掉某个频道,只要在你想屏蔽的频道上点鼠标右键,这个窗口上就会出现叉键来关闭,如果不要关闭,同样在鼠标右键,即可使用。

熟悉游戏各个NPC的坐标,能给大家节约不少的游戏时间。

铁匠 126 112	武器、魔法书、物品合成	巫女 142 74	购买天书和60级书
武师 123 31	学习技能、技能书和防雨的 土坛	药师 78 62	出售镇魂NPC 书卷
僧侣 69 111	食物、防具买卖、物品鉴定	老翁 113 140	好感度查询
矿工 150 59	设置采矿点、查看物品购买	乞丐 37 49	任务NPC
阿强 141 98	任务NPC	水牛 109 128	
	任务NPC	99 99	5% NPL
	任务NPC	5, 17	5% NPL
良民夫人 152 141	任务NPC	死灵师 172 77	任务NPC
		100 100	

2. 4. 2. 2 其他NPC

除此地还有不定期出现的NPC，任务难度和式样均勇上

城 内	叫子 35.20	燕曲园各名 NPC 坐标, 燕 心魂电报卡	老唐 77.46	好感度查询
	商人 42.63	杂货、防具买卖、物品鉴定	陈百草 94.118	药典买卖和仓库
	铁匠 48.117	武器修理买卖、物品合成	吨吨酸 95.80	投掷学习
	牧马 117.59	任务 NPC	司曲 93.45	设置重点生
	赌场老板 71.45	任务 NPC	赌场提刀 69.89	
	剑魔 64.33	任务 NPC	阿木叶 34.92	任务 NPC
	佣兵 17.117	任务 NPC	青风鬼 57.46	任务 NPC
城 外	佣兵 99.119	任务 NPC	钟甲 16.55	任务 NPC
	贼魔 63.64			
	太学村 老者 104.22	盟妖 74.22		
	李桥庄 阿强 241.21	华氏皮骨 73.29		

表 10-10 2000 年 12 月 1 日 10 时 30 分 10 站 10 分钟				
镇内	田中 47.60	药物买卖和仓库	杂货商 98.60	杂货、防具买卖、 御品备置
	伊 49.00	医药材料店、物产会社	店头 123.34	医药牛牛、 医药牛牛
	土里大 57.125	任务 NPC	敌人 128.120	任务 NPC
	钱力男 60.76	任务 NPC	小贩子 97.112	任务 NPC
	神纯年经 106.142	任务 NPC	-	-
镇外	云盖雪谷 鹿野川	117.233	216.44 (两个地方随机出现)	

5月14日 星期三 了解玉石对身体的作用

玩过刀剑单机版的玩家,也许对其丰富的宝石转换印象颇深,只是网络版暂时还没开放高级宝石的炼化,所以这里只能说说宝石之间的转换和炼化护身符的公式。

游戏中最低等级的是宝石碎片,同种碎片 3 个可以合成破损的宝石,而同种的 6 个破损宝石可以合成完整的宝石,越高等级的宝石其附带的属性也就越高,当然合成的结果也会有普通的和极品的之分,极品的属性会比普通的略高些,不过合成成功率纯粹要看运气。不同宝石对应不同的玩家等级,宝石碎片的使用等级是 2 级,而破损宝石的使用等级是 16 级,一个完整的宝石则需要 33 级才能使用。宝石之间的转换只有在有碎片时才可以,破损的宝石和完整的宝石是不能被转换的,大致的公式是:

$$\text{骨穿碎片} - \text{鱗片指骨} = \text{瑪瑙石碎片}$$
$$k = \frac{1}{2} \left( \frac{1}{\alpha} + \frac{1}{\beta} \right) \quad \text{and} \quad \alpha \beta = 1.$$

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

1990年 12月 1日 星期一

Fig. 1.  $\sigma_{\text{eff}}^{\text{eff}} = \sigma_{\text{eff}}^{\text{eff}}(T, \sigma_0)$  for  $\sigma_0 = 10^{-2}$  and  $\sigma_0 = 10^{-3}$  GPa.

$$G_2 = \begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix} = 2 \begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix}$$

二、 $\frac{d^2x}{dt^2} = -kx$ ， $x(0) = x_0$ ， $\dot{x}(0) = v_0$ 。

$$N_{40} = 97.1 \quad H = 1.566$$

2. 551015 - 01 101 - 46 4 11621

每日隨對片：散 眠 一 原水開對片

(效果(表))

---

100

卷之六 增

增加掉钱率	减少物理伤害	增
-------	--------	---

增刊 4	中、日、	張
------	------	---

增加生命上限	增加火防禦	增
--------	-------	---

1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343	2344	2345	2346	2347	2348	2349	2350	2351	2352	2353	2354	2355	2356	2357	2358	2359	2360	2361	2362	2363	2364	2365	2366	2367	2368	2369	2370	2371	2372	2373	2374	2375	2376	2377	2378	2379	2380	2381	2382	2383	2384	2385	2386	2387	2388	2389	2390	2391	2392	2393	2394	2395	2396	2397	2398</
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	--------

中毒恢复加快	减少毒伤害	体
--------	-------	---



接下来讲讲护身符,打开装备栏,除了头部、身体、脚还有手上之外,在右边还有四个空格,对了,那就是摆放护身符的地方,别看护身符小,但是作用可不小,有加物理防御的,有加加伤害的,有加上限的等等,护身符也是可以过宝石碎片的炼化得来的,公式依次是:

翡翠碎片 + 鸡血石碎片 = 金钟护符(增加防御的,最好是+6的)

密蜡碎片 + 白玉碎片 = 龟甲(伤害减免的,现阶段最好是+2的)

血玉髓碎片 + 青玉髓碎片 = 青灵叶(增加精气上限的)

冰种玉碎片 + 紫水晶碎片 = 初阳温火符(附加伤害的,最好是+4的)

翡翠碎片 + 白玉碎片 = 吉祥结香袋(增加精气 and 生命恢复速度的,最好是5x5x5的)

冰种玉碎片 + 青玉髓碎片 = 黄草(增加幸运的,最好是幸运6的)

还有小雨花石(增加幸运的)和生血丹(增加生命上限的),还有个特别的,是通灵石,可以通过符咒师的任务随机获得,而属性也是随机的,好不好就要看运气了。

#### 第四步:快速升级指导

1-5级,开始的时候自然是去丹阳林道或者乱坟岗杀怪,先接几个任务,什么都不买,有人不怕浪费时间可以买个草帽,带着比较稳。丹阳僵尸的经验比狗高一些,这个时候最好组队练,没有队也无所谓,只要不停的砍,经验会升得飞快。杀到4级半时,估计你手上刀的耐久差不多了,可以回村去交任务。领到的奖励经验也够升5级了,该学什么学什么,也可以买把5级的剑,喜欢用刀的就去修下刀,等6级再买新的。属性点在满足装备的基础上,建议全加力量,力量高攻击就高,清怪快很重要,这时的怪根本打不掉你多少血,防御足够用。

6-7级,还是在丹阳系,不要去高级的地方,这里不会挂而且怪弱清怪速度快,升级快。我在这打怪基本不喝血,偶尔喝下红。当蓝用完的时候我就用指南打怪,两轮下来一个僵尸也灭了。这样的打法主要是为了省钱。属性点还是在满足装备的基础上全加力,7级以后,估计可以凑足一套2阶装备了。关于技能,这里可以把指南加到2,乘风加到2,鬼洋到2就足够了以后不用再加。点数宝贵,后面会出现重要的技能,还是尽量留着用吧。打架的技能,此时学不学无所谓,有兴趣力就了,没钱以后再学也不迟。我个人感觉现在没有学用,省下回血浪费打怪时间。

7-11级,没说的,接个毒骨任务去十二陵下层,建议直接跳过上层会爆尸的僵尸,多打毒僵尸。爆尸僵尸动不动就自爆,需要防守,浪费时间不说,弄的人也很累。绿僵尸没有什么伤害力而且还有毒骨头,3个骨头就是一瓶药。在这里拼命杀吧。如果接杀双僵尸的任务也可以杀几个双僵尸,如果没接任务,那就找个刷新不错的地方蹲点,这样升级快些。很快到了11级,点数看着装备加吧,多余的点数我个人是全加力量了。此时你是不是已经可以接出不少连续技了,发挥自己想像力,试着编辑一下连招吧。现在也可以练一点技能学打架了。

12-15级,去百骸洞,建议一定要组队,不组队虽然不至于挂,但是打起来很吃力,喝水防毒,钱!这里打怪建议最好不要去碰BOSS,浪费时间,经验又不多。另外,强烈建议带2件武器,带3件也不嫌多,这里耐久消耗的飞快,一件武器坏了就换另一件打,第2件武器坏的时候通常装备也有一个快坏了,回去修么?不修,脱了

继续杀!回去一次得损失多少经验啊,我曾经只剩盔甲和一把初级的短刀在那里照样杀怪,就是不愿回村。升级当然经验是第一位,等到了15级,有时间去做杀王任务的时候,再回去也不迟。杀王任务一定要做,毕竟是你的第一件必杀技啊!

16-20级,此时你已经不

再是当初的新手了,你可以离开瓦当去洛阳了。到洛阳的第一件事就是死完完成无字天书的任务,学得第二个必杀技“气爆”,在后期可是非常有用的。洛阳周围的九曲和太学都是练级不错的地方,不过个人认为太学好点,毕竟九曲的地图水域太多,一不小心就会走到河里去,本来就不多的体力一下就没。在太学找个人的地方,尽量用连招打出7HIT以上,打怪速度快经验多。再有就是每天都会给玩家一次挑战心魔的机会,如果打赢了可是会有两小时的双倍经验时间,大家一定要多利用!心魔不是很难打,如果对自己没有信心就多带点药水,进去后多跑多动,这个等级的你是不怕和他硬碰硬的,要是被绞满了赶紧气爆加血,相信不用多久心魔定会倒下,双倍时间开始后什么也别管,多带水,有备用装备都带上,这两个小时只管杀怪练级,两小时30万经验应该没问题。

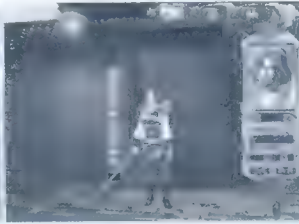
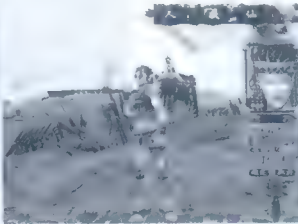
21-30级,这个阶段主要还是在洛水南岸和妖营比较快,洛水的猫兵虽然经验少,但是好打,偶尔其中夹杂几只狐狸,杀起来还是很轻松的,经验也多。如果对自己的装备有信心,那就不要犹豫了,去妖营吧,那里的怪绝对可以淹死你,不会发怒没有怪打,不过千万不要冲到敌人的包围圈,现在的猫妖可厉害多了,3,4个一圈就能要了你的命,所以还是小心为妙。要是不想打宝的话,一般两个(指南2+和合+指南4)小10连就能秒了所有的猫妖,效率绝对是最高,由于目前我才32级,所以也只能提供这么多经验,希望有不对的地方大家可以指出来。

#### 第五步:关于技能

角色的初级技能都能在瓦当的武师和洛阳的枪神教头那里学到,高级的技能和技能升级要靠技能书了。

连续技是《刀剑OL》最大的亮点,亲手编排一套好的连续技,不但会让自己有很大的成就感,还能给升级和打怪带来诸多方便。连续技的编排只要遵守一定的规律和熟悉招式的特点就很容易掌握。

首先弄清楚一个技能在一套连招里能出现几次,比如说指南决,一套连招主要靠指南决来连接,所以在不超上限的情况下,可出现的次数取决于其他技能的多少,又比如和合六出,一个连招里只能出现一次,出两次连招就会断招;二是技能的等级也会影响到连招的HIT数;第三是要明确单一技能可以为是一套连招增加HIT数的上限是多少;最后还要记得在连招的第7、10、15HIT会有攻击加成,编辑连招的时候尽量把攻击高的招数放在这三个位置。掌握了以上几点,要编一套连招就不成问题了。



能进行连招。缺点是比较麻烦。优点是连招的随意性很大，可以把不同的情况打出不同的连招，不受编辑器死板的限制。

最后讲必杀技的使用。现在《刀剑OL》开放的必杀技有两个，一个是霸霸打青荷，一个是气爆。必杀技只能用手动发，是不能编辑到编辑器当中的。发必杀的时候按住ALT键，霸霸打青荷的轨迹是“1”，气爆的轨迹是“2”。霸霸打青荷主要用于一个连招的

必杀的无限时间来喝药，还有一个就是在连招时，用气爆可以中断对手的连招。



《刀剑OL》的竞技系统是游戏本身的亮点，它不同于其它游戏的竞技风格而独树一帜。首先，要双方同意才能进行竞技，再就是有单独的竞技场景，双方竞技开始进入该场景后你身将变成稻草人，在任何地点都可以进行竞技，野外的稻草人不会受到怪物攻击。游戏中，玩家们都很热衷于竞技，这是因为连招的应使用这种单人的PK不再是简单的砍砍，战斗过程更刺激更考验玩家的反应。

竞技的风格到现在主要有两种，一种是强打猛攻型，一种是防守反击型。值得强调的是，单人的强度是很难获得胜利的，因为攻击加破绽值很快，特别是人族的破绽值在强攻的情况下会因为出招比较快而导致升的比破绽快，所以初期的竞技应该是以防御为主的，在防御的同时捕捉战机，这也牵涉到了一个问题，就是虽然你在攻击的同时增加了自己的破绽值，但是对方在防御你攻击的同时也在减少体力值，并且体力值是根据你的攻击强度而减少的，如果你的攻击越高那么你的破绽值也减的越快，在攻击够高的情况下可以利用这个特点不断强攻，使对方体力值最终耗光或与你攻的情况，在这个情况下基本你就稳赢了。

有人说18级以后的竞技才是真正的竞技，确实，攻防招的出现确实使竞技更加刺激，不再是单的防守加破绽，而变成了自己已创造破绽。不过因为攻防技能（以人族举为例）的出招速度很慢且距离有限，所以有一个方法就是边防御边移动，这样就会导致对方不能直接全身发出攻击，而相应的对方必然会改变方位，不会直接放碎金来制造破绽，而是在普攻或连续技中加入碎金，这样你就需要经常性的使出招来打断对方的出招，所以不论是攻击方还是防御方，碎金的施放时机都是个要点！

还有就是气爆的应用，上面我已经说过气爆可以中断对方的连招，但是在竞技的时候气爆的使用也有个细节，一般人都喜欢一被连上就用气爆，这也是对的，但是气爆的数量有限，用的时机要把握，要是你等着对方快要出破绽了，就让他破绽给打出来，就算是在被连空的情况下，用一个气爆，破绽值回到了一半的状态，而对手的破绽马上就满，这样你就可以抓住机会连他了。

要注意的是竞技取胜的根本点是不变的——抓对方破绽，然后施一系列的连招，最好能一个连招将他干掉，呵呵！



《刀剑Online》9501版开放了阵法 and 擂台功能，大大的增强了游戏的耐玩性，关于阵法个人认为还是比较成功的，就目前而言开放的阵法还不多，我知道的除了皇皇能到的日月同辉、日月星辰、三分鼎足还有四子连珠、三星叠月，阵法的发动很简单，根据阵法需要的人数组成一队，发动时地上会出现光环，只要队友走进去阵法就会被发动，前提是要学会这种阵法，不然就算站上去也是无法发动的，发动成功后，处于阵法中的玩家会相应的提高属性，‘阵法是日月同辉会给发动阵法的玩家提升10%的攻击，而加入的玩家可以增加10%的移动速度，此阵法还将降低

被攻击敌人50%防御，比较实用。当然了既然有陷阱就会有破阵，如果你们的阵法被破的话，受到的惩罚可是相当大的，一般状态的阵行之间会有 一条绿线，只要保持在绿线状态阵法是不会被破的，破阵主要有三种情况，一种就是处于阵法中的玩家距离较远，绿线慢慢变为红线或消失；第二种情况是发动该阵法的玩家，俗称阵眼，掉线或者死亡；第三种也是大家最需要注意的一种，那就是阵眼是不能被打倒的，如果因为阵眼被破被敌人打倒的话，阵法是会破的，所以请当阵眼的玩家注意了，你可是关系到人家生命安全的，不在万不得已的时候最好还是不要冲在前面，以免被别人群攻了。说了这么多，其实阵法主要还是靠一些经常在一起的朋友，多练习，配合好点用起来的效果才会增强，相反，一撒沙就算用再强的阵也是无济于事。

新增的擂台系统已经成了近期刀剑内测论坛的焦点，一切与擂台有关的名词都引起了玩家们的热烈讨论，比武打擂各显其能，在藏龙卧虎的刀剑江湖，这个擂台史是不打不行，不看不行，擂台系统的过人之处多多，相信玩家一定从中获得更多痛快爽快的战斗乐趣。

玩家在比武打擂，洛阳城找“擂台接引人”对话，选择“我要去演武场”即可进入。演武场内，共有15擂台，供不同等级的玩家进行竞技。目前暂时开放了7座，按级别分为：1号擂台1-14级、2号擂台10-19级、3号擂台15-24级、4号擂台20-29级、5号擂台25-34级、6号擂台30-39级、7号擂台35-44级。

在《刀剑OL》中，等级不在擂台规定的等级范围内不能打擂，同时打擂的经验值和积分（彩头）和擂台的级别成正比。这样的擂台分级制不仅体现了《刀剑OL》中一贯倡导的公平公正，同时也提供了一个范围让等级稍低的玩家可以在打擂中运用自己的格斗技巧和战术以弱胜强。在《刀剑OL》中，挑战者必须先打破擂主的护身，然后连续两次打破擂主本人，才能挑战成功，成为擂主。守擂玩家响应同一挑战者的两场比赛中，守擂者只需要赢一场，挑战者的挑战资格即马上被取消，则可守擂成功！玩家在在线时间随时都可以进行打擂，但打擂时必须交一笔费用及一定的积分（彩头）。如果打破失败，玩家会被送回城中，费用不退。再次进行挑战，还需再次交费。所以在游戏中擂台有风险，打擂需谨慎，玩家可以先在竞技场多次练习或是多观摩学习高手打擂的过程。如果你攻破胜利，你成为精英英雄的消息就会随着系统广播传遍整个服务器。

在《刀剑OL》中，打擂人所交的所有金钱和所有竞技积分将收归系统保存，守擂者可查看已守擂多少时间，在守擂时间内，守擂者可向其守擂的转身领取奖励。奖励品为“金钱”、“竞技积分”和“经验”，因此每个擂台接受挑战越多，擂主获利越大。值得一提的是，随着内测的推进，令玩家兴奋不已的擂台排行榜也将在计划之内，现在就苦练技能，挑战极限吧，经过江湖历练，你也可以成为一代擂台霸主！

经过上述一系列的磨炼，相信你已经可以在《刀剑OL》中打出自己的一片天穹了，后面的事在下也未知，不能尽述，本文的不足之处还望人家多多指教了。■

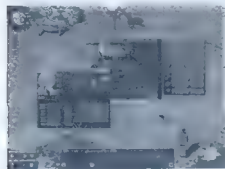


# 天翼之链 BOSS 亲密接触活动

6

月8日,在网通的大力协助下,一群媒体小记者们有幸与《天翼之链》的BOSS们开了场热身PARTY。这可不是假打,《天翼之链》的活动,是要每个参加者都必须拿出大无畏的精神,与诸多野蛮BOSS们展开殊死搏斗!所以,是很危险的事。当然,在活动开始前,官方为大家准备了高等级的游戏角色,以防有人在活动中发生不测,另外本次活动是在测试服务器中进行的,所以很多玩家都不能亲临,于是,作为家游的记者代表,笔者将将活动详情撰写与大家分享。

我拿到的是劈砍型的小路,物理攻击很强,血和防都不错,这令我充满了安全感——对于不太会打架的我来说,最怕的就是“死”了,有了这样结实的人物,什么怪都不会威胁到我的生命了。由于笔者对小路的练法并没有太多的了解,只知道劈砍型的小路在HACK和DEF的方面有着不错的天赋,所以在分配点数方面,无外乎以物理攻击为主,防御为辅。标准分配模式有三种,一是高攻击力和高命中率的配点,二是高攻击力、部分命中率和回避率,剩下的就是防御类型的小路。由于小路可以装备盾牌,自然就比其他角色高出一些防御,考虑到活动的需要,我的配点方式也侧重防御。HACK的点数配到了100,为的是能够拿武器,实际HACK点数为110左右,而DEF点数为150左右,DEX我加到了30,人物等级104。

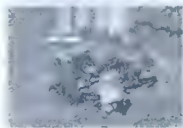


分配好点数后被GM传送到那维克,和其他参加活动的朋友一起领取装备。我领到了一套:金角面罩,链锁盔甲,愤怒之血,凡泰克之盾,舞会面具,恶魔翅膀,体力戒指,风之靴,大部分都是以提高防御能力为主,这样一来人物的防御能力也被大大加强了,而我的HP也达到了7412之多。

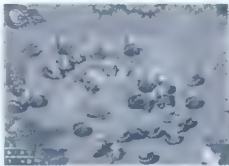
正当大家猜测着活动地点的时候,GM把大家传送到城市库尔,而活动地点也是在库尔西门外展开。首先GM放了一群安皮理尔出来,也就是第3节任务的BOSS,因为实力太强了,所以没等笔者冲上去大展拳脚,就被冲在前面的人全数解决了。接下来的几只安皮理尔则刚刚出现就做了大家的刀下之鬼,而笔者是基本啥也没看到就被放出来,然后机器卡怪就死了。白加了那么高的防御了,也不给个表现的机会。正当我郁闷的时候,成群的怪又出现了。大批的鸭嘴,影武者,冰之恶魔等怪涌了出来,为了不错过虐待怪物的机会,我迫不及待地大喊一声,跳入战团。结果还没等看清楚是怎么一回事,就被怪物秒杀(当时的心是冰凉冰凉的啊!)

不料被复活后又再度被秒杀,然后再度被复活……这下才总算活下来了,跳出战团不再和成群的怪物肉搏,而是四下寻找落单的怪物。正好有几只鸭嘴脱离了大部队,笔者连忙冲了过去,结果又再度被怪物放倒,当时心里极度郁闷,不知道用什么来形容了。由于当时游戏比较没看清楚,后来才知道前面几种怪都是使用魔法攻击的,再高的物理防御也起不了什么作用。

当怪物被全数清理干净后,GM又放出了布布国王和布布女王。笔者心里暗想,欺负不了别人还欺负不了你们吗?怀着以前被布布国王秒杀了几次的怨气,笔者三下五除二地干掉了布布一家大小。接下来的一幕,更有戏剧性,GM叫出了大量的死灵美拉和娜亚,与不堪一击的娜亚相比,死灵美拉简直就是来闹人的,众人拿起手中的武器,纷纷向死灵美拉招呼过去,但是到了这位身上,就跟挠痒痒一



样,看着只有1滴、2滴血在慢慢地掉着,所有人都郁闷了。而笔者更是郁闷,别人最起码还能砍到美拉,笔者费了九牛二虎之力,砍了美拉九八十一刀,竟然一刀也没有命中!最后还是小爱的魔法威力比较大,终于解决掉了死灵美拉。



为了缓解大家郁闷的心情,接下来GM放出了大量“菜肴”给大家解闷,而新出现的批益魔竟然也是用魔法攻击的怪,笔者又无奈的被放倒了几次,依然郁闷。这一轮清场过后,大家一致要求去PK一把,而这时候刚刚刷出的一个死灵美拉跑了出来,大家又一拥而上,结果和上次一样,所有的攻击打在拥有300DEF的死灵美拉身上如同隔靴搔痒,不知道是谁对美拉使用起了金钱攻击,结果这时候的美拉才开始大量掉血。(笔者也用了10级的金钱攻击去碰美拉,结果是依然没碰到),美拉很快就被大家用钱砸死了,这时候大家均感叹,还是钱比较厉害啊。



GM响应了大家的要求,把众人传到了可以自由PK的地方,是刚刚一起砍怪的队友纷纷变相向与上级起来……在这里,笔者是终于出了一口怨气。除了小爱的魔法攻击以外,其他人的物理攻击打在笔者身上根本就是刚才打死美拉的翻版。遇到最强者的物理攻击,笔者也不过被砍掉100左右的

血。……在砍了我几刀以后惊讶的问我,你是全防的?我自豪地点了点头,然后把对手打倒在地。虽然我的防御力很高,但是我的攻击力也很不错,攻击其他人的时候,也能砍掉对方不少的血,而且命中率亦不低。对于笔者而言这里就好像是天堂一样!可惜时间过的真的很快,活动也要接近尾声了。

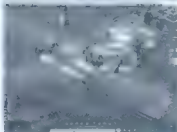
在活动的尾声,GM叫出了游戏中的终极BOSS——号称150级,拥有300000血的黑暗领主。黑暗领主用的是范围攻击,而且还会大量秒杀罗克贝克。一共10多个100多级的角色,围殴了黑暗领主足足五分钟才把其消灭,笔者因为防够高,所以被打也不感觉疼,至于其他人就是各自受难了。在攻击过程中竟然还有人打到了罗克贝克的角,可惜笔者就没这么好的运气了。干掉黑暗领主以后,地上掉落了黑暗领主的盔甲碎片(还没等笔者看到就已经没了),GM解释说,黑暗领主的盔甲碎片是人物角色200级时任务道具,该任务的触发点,在阿尔塞得有几间房内。

当黑暗领主倒下时,活动也落下了帷幕,虽然大家都感觉意犹未尽,不过能打的BOSS也差不多被我们打完了。回味着这一个小时所经历的一切,笔者对《天翼之链》世界又有了全新的体会。



# 剑侠情缘 Online 商道五德

文/火舞云战



## 士

农工商,在世間古业中,“商”排最末,其地位可见一斑。中国商品经济的时代,在这样的环境里,用现代知识在虚拟的古代世界赚取大量的金钱,用自己的智慧在游戏世界中翻江倒海,用自己的行为去改变世人对商人的看法,这想法对《剑网》玩家们也有着极大的诱惑。金钱是游戏的生命线,如何理财,如何经营,则是一门大学问。本文只是浅谈一些作为游戏商人的基本知识,希望能对大家有所帮助。

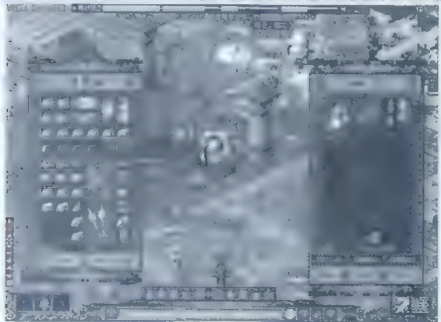
## 市场情报篇

《剑网》里每一位到了十级的玩家都可以在任何城镇摆摊,给自己想要出售的物品标价出售,然后坐在地上等别人来买,十分方便。所以《剑网》中经常可以看见满地的玩家在摆摊,场面混乱,而且效率低下,所以如何吸引玩家光顾你的商店,就是“门艺术”了。

现代人搞经营,都喜欢先做个CI,来提高自己的形象,游戏中则更是如此,一身帅气的装备,一把旷世神兵,无不体现你的财富势力,同时对你的信誉度也起到了定的影响,毕竟这样的人用来骗人的确是太招摇了。心理上的影响,强烈的视觉冲击,以及先入为主的观念,你所销售的东西即使价钱略高,也还是会有人接受的。

不过《剑网》的公共频道为了防止刷屏,在内力上做了文章,金属性角色刷屏内力消耗极少,而土属性的角色却要吃大亏,一句广告词要花费上千内力的确得不偿失。所以土属性角色经常赤膊上阵,光着身子摆摊,这样叫卖内力的损失还能少些。虽然形象差了点,但也能吸引眼球,效果也算不错。

解决形象问题,就该想想广告词了,能否吸引玩家注意,广告词自然关键,而我们的玩家也是花样百出,各种广告词让人忍俊不禁,买卖效率自然提高。现在常见的广告词有博取同情型,例如:跳楼使用,求求大家帮帮忙,求求大家帮帮忙。

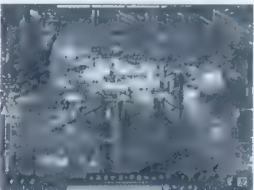


低价、出厂价销售;更有没皮无赖型:不买是小白、不买跟我急等等。

在这些商人中,商品质量和信誉比较好的一般都是各个游戏工会所出品的装备,而那些“XXX工会平价店”、“XXX工会总经销”、“XXX工会极品展示柜台”,则有着很大的市场,他们在线时间长,货源充足,商品种类丰富,营业地段繁华,和个体玩家相比,的确占优势。

个体经营的玩家自然也有自己的高招,笔者就曾经在汴梁见到一个峨眉MM的头上顶着一块“大宋牌女装精品专卖”,而几分钟之后,她就被一群天忍玩家包围了。天忍玩家上则顶出了“大金国高级女装精品”、“金国官方军火交易会”之类的牌子,场面极度搞笑。而后又有几个天王、少林的玩家打起了“慈禧组织反器材商店”以及“佛门无法法器”的招牌,让人不得不佩服这些玩家的创意,而且当时围观之人甚众,几个玩家聊着天就把物品销售一空,广告牌威力在这个例子中体现的淋漓尽致。

其实顾客不会去看眼前的每个商店,而是根本广告内容去挑选自己需要的。所以广告词即要写名自己所销售的商品,就要说明商品的品质。例如:“大宋民兵装备平价店”就说明这里的的东西等级不会很高,而且价钱也很便宜,而“旷世神兵博览会”这样的招牌一看便知道是高级武器,虽然不知道价格,但好奇的玩家都会去看一眼,这样自己的形象力,相信也能做成成功的商人。



## 管理经济篇

作为一个商人自然不能不了解市场行情,而商人操纵行市的情况也是十分普遍,种种现象究其关键自然就是“钱”在作怪。现在的行情很不稳定,而且各个服务器的价格都不一样,这也是为什么有的游戏强烈抵制外挂,而有些游戏则放任不管,外挂便是破坏游戏交易市场的罪魁祸首!

《剑网》中宝石的价格看涨,每天都有很大数目的流动,其原因自不必说了,宝石每个人都能用,而装备却因人而异。这样市场的作用就显现出来了,市场大,自然收益大。但宝石这样的商品为什么没被人囤积以哄抬物价呢?这个问题的答案现在已经明朗了,《剑网》马上开放免费拍卖,宝石的价格自然降低。我们的玩家其实都没有什么存款,大家在不断的升级改版中,也经历了价格的浮沉,而手中的资本不但没受影响,反而身家越来越丰厚。

剑侠币的飞涨对于成功商人来说根本不应问题,游戏的掉宝率提高,玩家增多以及外挂等因素,都会使市场流通的剑侠币增多,从而导致通货膨胀,物价飞涨,这时候的玩家大多终日打宝,然后将打到的装备变掉赚钱,孰不知真正的商人是“好逸恶劳”的,如果自己生产商品,那就不是商人了,物价高涨的时候,商人们大多倒卖高级装备,利润斐然,而成功商人恐怕连自己身上的装备都变卖为钱了,更有一些商人开始累计资本,将手中的一切换成大量的游戏币,以等待商机的出现,这时候的商





俗话说物极必反，而商人则是最熟悉这个道理的人群。随着银品流通量降低，假期的结束，官方打出外汇力度的调整，铜货币升值升值，而物价便会下调，从而造成通货紧缩，如此商晶志能成过？商人们这时开始大量收购高级商品，囤积居奇，将手中大把的铜钱换成高级商品，而在出售商品中则看准低级装备，虽然低级装备的利润微薄，但胜在数量众多，这一时期不要注重你财产的数目，你看你仓库的存货量。尽量多存商品，当通货膨胀再次出现时，你便可以大赚一笔。

这两种市场现象其实是个循环，通货膨胀的时候要快进快出，不要积压，万一有些土商家用存货冲击市场，那你就向市

无归了。通货紧缩的时候要注意囤货时机,如果价钱不合适,你的利润一样微薄。如果这时候有人大量囤货还可能将物价抬高,所以有出货的机会绝对不能心软,毕竟拿到手里的钱才是真的。

其次上面的两个现象都是定义上的,也就是在剑网中的控制下,如果大家注意观察,在《剑网》中到处都是这样的现象,某装备的增多,就会导致其价格降低,用时髦点的词语形容就是这些物品“过剩”了,例如现实中的一些纯硬件市场,而有些物品的需求量大增而市场又不能及时提供,那这些物品的价格就会飙升,例如现实中的煤炭、汽油虽然可以指指商品,但各位玩家千万不要过分迷恋,这种人为因素导致的物价波动并非市场自身需要,所以是危险,不要做其中的钢材。能在稳定的市场环境中把握商机,赚取财富才能算是成功商人。当然,金山不可能很好的控制市场,毕竟《剑网》不是国家,而玩家却可以利用这个虚拟世界,来满足自己的财富欲望。

控制经济就是控制世界,左右行情就是左右一切,让我们用行动来告诉人家,《剑网》世界,无商不活!

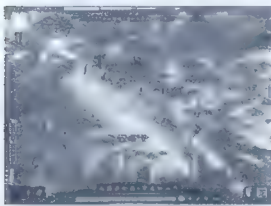
## 经营战略篇

《剑网》中每天销售多少种物品？每种物品的有多少利润？每个城市的差价是多少？这些问题是每个商人都要考虑的，虽然看似困难，但实际上只要掌握几种物品的情況，就可以给自己创造一个财富的机会。

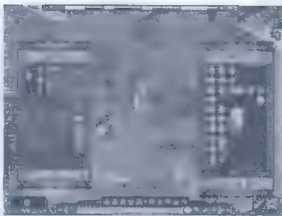
例如一把81级冰枪,现在的市场价格奇高,但商人收购倒卖之后的利润却只有不到5%,而收购72级以下的内藏装备其利润则只在8%左右,奇货可居的梦想已经过时了,《剑网》的世界就这么大,物品流通越快,即使有奇货出现,也只是短期现象。而三年不开张,开张吃三年的老套思维只会消耗你的激情,如何才能让手里的钱得到更好的运用,从而赚取更多的利润呢?答案自然是交易。

大家不要认为交易仅是钱货互换,货与货的交换也是交易,而且是人类祖先发明的最原始的贸易方式。用一把利润只有5%的81级冰枪,去交换一堆相对级别较

低,但利润较高的内幕装备,便可赚到更多利润。而且低级装备的需求量极大,所以价钱弹性较大,利润浮动灵活。经济学家告诉我们,价钱浮动越灵活的商品,赢利的机会就越大。对于商人来说,一件价格昂贵的极品,还不如地摊上的小东西来的有价值。这一切都取决于买卖的速度,货物流通的越快,



玩家赚的就越多。而动辄上钱万的物品，其销售速度自然比不上那些便宜货。



组织行为学

虽然商人在士农工商中排名最后，但商人所掌握的武器却不是士兵所能比拟的。古代的商人不仅交易货物，而且他们还掌握着外交、战争等方面。《列传》中的商人们做起外交来是得心应手，给国王们去提供一切优惠的内部价格，将自己库存的装备借予朋友使用，在战争前给予工会大量的投资，也可垄断货物将敌人逼入绝境，或者自己扶植一个有潜力的小工会，这些事情只有商人能做到，而且效果卓著。

这才是真正意义上的富可敌国,拥有自己的强大势力,拥有自己的交际圈,才能算是一个成功商人。中国有两千年的封建历史,商人的地位一直很低。即使是如此,依然出现了子贡、陶朱、石崇、邓通、胡雪岩,这些富甲千金的组织行为学对商人的重要性可见一斑,身在《剑网》的你如何运用手中的财富创造自己的霸业,这门学问很重要。

前者仁心然

关于商人的成由败毁屡见，但大多是贬义词。“商人”顾名思义就是经商的人，既然是人则必须讲求“人道”，“人道”乃商道之根本，商人成功的基础。用现代的说法，就是信誉是市场的基础，而市场则是赢利的根本。正所谓君子爱财，取之有道。

《剑网》中的商人最常说的“一句话便是‘何价不回’，更有甚者说‘何价不回，何价不回’”。<sup>[1]</sup>这句话在现实世界中，只有那些没有做商人的资格。所谓的“何价不回”其实是商家的侥幸心理，他们只想骗玩家的钱。《剑网》的装备都只能用一个阶段，而去上装备的玩家自然不了解行情，开价低了卖家不卖，开价高了自己又赔，加之市场行情的浮动，一般玩家不可能知道卖家的心理价位。这样一个“何价不回”便成了众多“商人”的致富经。

身为商人，自然要善于商议，讨价还价是基本技能，如果都是问价不回之人，那消费市场崩溃也不远了。顾客就是上帝，这句话才是成功商人所标榜的真理。

富甲天下这个词不仅体现你的财富，更诠释了你的人品和智慧。即使你身价百亿，却没有一个朋友，那你将是《剑网》中最贫穷的人，因为你穷的只剩下了钱。如果你只拘泥于商业交易，那也只能说明你不具备成功商人的潜质，孰不知“投资”方式何止千万，仅仅局限于商业买卖，充其量你算是个守财奴。

网络游戏发展至今,游戏方式也变的更加多样,而在游戏中经商更将成为热潮,在武侠游戏中体验财富游戏的乐趣,玩出自己的风格。或许当你看过此文,你会觉得自己已经是身家百亿的富豪了,但各位看官不要忘记一个真理——勤能致富,贪能败家。■



# 绝对女神 土精灵成长之谜

【本期策划】



## 土

精灵作为女神中的一个强力支持职业,受到了广大玩家的欢迎。

小部分人因为他长的比较丑而鄙视他)。在女神现在的版本中,土精灵几乎成了神一样的角色,迅猛的攻击,极高的HP与防御几乎令所有进攻在他面前化为泡影,所以土精也格外的受到一些防御较弱的职业,比如法师MM们的青睐,那熟悉的小伙伴叫“土士”,那么土上在女神中究竟应该怎么开始,怎样选择转职后的3种不同类型的职业呢,下面就由我来为大家揭开他的成长之谜吧。

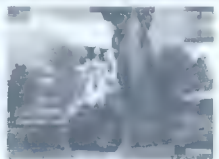


### 新手·组队修炼更适宜

一般情况下土精灵在前30级是比较难练的,因为初期没有铁制武器与手套的命中,所以大量的MISS会令很多土精灵大伤脑筋,这里建议组队升级,由于土精灵与水晶精灵(法师)是同一个城市出生,所以最好找到同级别的法师组队,土精灵的高血高防可以很好的保护法师,同时也可以帮助法师引怪,由于土精灵的移动速度非常低,所以可以与怪保持稳定的距离,并且可以作为土法法师的挡箭牌,即使法师

30级前,由于土精灵的防高血厚,一般情况下很难挂掉,这就严重影响了土精

可能的,那么怎样对这些技能进行分配呢?首先要对自己在30级时的转职目标有所了解,假如要转变身上,就要学习土的技能并提升熟练度,假如是转防御士就要学习土的技能及熟练度,防御熟练与大地守护是增加土精灵防御最实用的手段,



每级都一定要升满;生命之藤这个BT技能可以令自己的HP上限增加将近一倍,几乎可以说是土精灵不死的保证,所以这个招满技能一定要升满,假如GEN熟练度够的话,建议把冥想(提高自身回血的能力)、沙风(提高自身回避力)、补充强化(增加使用RA药品的回复量)这几个被动技能也升一下,可以最大可能的提高自己的生存能力,另外由于土精灵基本上是单练的效率非常低,所以其他的例如爪与棒子的攻击性技能就可以先不用升了。



### 初期·快速冲到30级

土精灵与法师的搭配是非常适合的,攻击和防御的整体数值都很强,所以越级打怪也比较轻松,5级之前建议就在门口打卡东等低级怪,攒够300个阿拉扬的传书书,之所以要去阿拉扬是因为那里的人比较多,组队相对容易一些,阿拉扬的第二个地图就是光之湖,在那里可以很轻松的升到10级,在欧欧峡谷谷GEN技能升到可以学会生命之藤,就可以去下一个地图水晶矿出了,这里是引怪升级的开始,只要

组上2个级别在20级左右的法师,自己引一堆米罗与小鼠,接下来只要保证不死掉,级别就如洪水一样飞涨!换完了20级的装备就可以直接走进水晶的地下,引暗甲熊与守护灵等怪升级,当然最好组级别比自己高4、5级左右的法师,这样打怪的效率会大大增加,25级的时候可以组些先情而点的法师去阿拉扬寺院打群魔,很快就可以达到30级了,需要说明的是,由于生命之藤失去后血量会回复到以前,所以在引怪时生命之藤这个技能一定不要停,否则很容易因为血太少而挂掉。



### 中期·转职职业分析

30级以后的转职非常关键,土精灵有3个职业可以选择。

**变身精灵术士:**目前最为强大的职业,变身上土精灵的优点可以说是显而易见,变身后无论是在攻击强度上还是速度上都是其他职业无法比拟的,尤其在学会终极技能变身灵尊以后(GEN25),攻击速度与攻击力的巨大提升与2次出手的效果让其职业望尘莫及,并且变身后在防御上的巨大优势可以让其轻轻松松的打上几圈怪而毫不吃力,变身上可以说是土精灵中最为流行的职业之一。

**防御精灵术士:**爆发超强的另类土精灵,防御精灵术士的优点从名字上就可以看出来,在其他职业还为被怪打到而疼痛不已的时候,防御士仍然是有着身上挂出的“排排数字”而无动于衷,但是防御士的厉害并不止如此,他的野金冲撞是目前女神中单体攻击最强的技能,在土精灵的冲撞面前,本献的冲撞也显得苍白了许多,防御士是法师的理想搭档,防御士加破环法师是练级打宝的最佳组合,不过由于技能需要等待时间,防御士在单练上速度比变身上稍慢,练的人也要比变身上少一点,但是由于强调团队合作,防御士仍然是一个非常好的选择。

**预言精灵术士:**黑暗的力量主导的纯灵法师,由于变身上与防御士极强的能力能引起大家的注意,所以目前预言士的数量很稀少,其实际威力也并不为人所知,不过从技能上看,预言士并不出众,由于女神中怪物尸体消失很快,所以他的3个尸体术才能使用的技能基本用处不大;而生命选择这个技能费自己的血不少,而实际攻击力与本献或者防御士的冲撞相差很远,综上所述,预言士的实力并不很强,估计是由于版本开放不完全所致,正式版本也许会有所强化。



### 后期·装备建议

在装备方面,由于土精灵本身的装备与技能防御都非常强,所以防具的升级作用不大,土精灵的命中较低,所以武器最好达到命中+5,护手也要+命中,具象的屬性建议选择最大攻击,加速,致命几率增加,尤其是变身上,变身灵尊后出现致命几率的效果相当明显),+5力量或者+5体质(这2个属性选一个即可),手镯建议选择使用+GEN的首饰,前面也已经说过,土精灵很难挂掉,GEN对于土精灵来说比较难升,所以要从装备上来增加GEN经验的提高,或指尽量选用带致命命,当然增加攻击属性的也不错,戒指方面增加能量背包RA恢复30%对于一般玩家是很少使用的,但是对于土精灵来说是非常

能源包RA恢复在40%以上。

土精灵在目前女神中过强的能力让很多人是爱又恨,至什么时会发生什么变化我们也不得而知,但是有一点是可以确认的,就是土精灵始终都是高血高防的代表,是组队升级的最佳选择,所以想体会团队合作合作杀怪的感觉,土精灵一定是你的最佳选择。





# 开天弓手之路

## 在

《开天》的世界中,我最喜欢的角色就是从从小生长在森林里的弓箭手,她

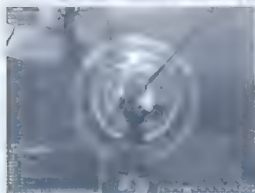
幽雅的手,并且走上转职女骑士和神箭手之路。如果你也想与我一样成为一

### 修炼之章

弓手基本能力值:力量12、敏捷17、体力90、魔力55、精神11,弓箭手是进行远

1~4级只有打刀脚,顺便掉些低级装备。4~6级就可以往深处跑,坐标(550,

很快到14级了,可以去打蝎子和沙湾龙(地点在第一个记录点与第二个记录



和第四个记录点之间的传送点,那里你出去就能见到花和蚂蚁,我选择了打蚂蚁,

继续往下冒险,在魔蝶处可以打到防御一套和盾形弓,建议在这里蹲点练级,

### 转职之章

首先,转职需要50级,50级后在人类村里找那个鱼人接任务,传到4~5的地

转职衣服首饰全放到朋友那里,转的时候系统会把你的全部财产吃掉,金钱



除外),转后再要回

2.最关键的是转职的各项技能点数,只有到了20的技能点才不会消失,不过错

3.转职后,要传回人圈的地方,就得要找 一个叫相树所 NPC 传回来,

### 转职后的练级

对于刚转职的玩家,并不推荐在魔蝶的地图练级,魔图初级特点是血高、攻

### 关于加点

我认为加点要有远见,《开天》对技能的依赖是非常强的,不能加错一点,错

弓箭手最重视的就是敏捷,敏捷高了就可以换弓,升级就快,所以辅助技能里

关于属性力量与敏捷的加法:属性点在50以前只要按照装备的需求加就行

转职后在没转前已经习得技能(满20的)将会保留,并加入新的技能学习,

如果不追求装备最好还是回人族世界练级,建议转职后先加被动技



## 信仰 外测经验心得

文/ 鹰风而来



在 遥远的彼岸，一块名为“风之大陆”的土地正面临有史以来数目最庞大的魔物的袭击，生活于此的三大种族——人类、精灵和暗夜精灵，抛弃前嫌，联合起来共同对抗这未知的威胁。我们将再次成为一种神魔大人的先锋；起点，从亚伯拉草原的亚德卡尔城开始。



## 职业简介

《信仰》中的三大种族职业分别是：追求骑士精神的人类战士、热爱自然生命的精灵弓箭手和探索强大魔法力量的暗精灵法师。三种职业各有两条发展路线：战士可以选择以手持巨剑、同怪物近身肉搏的力量型战士，或者选择以高超的防御来抵抗敌人进攻的耐力型战士；法师可以选择精通攻击魔法，以双手法杖制敌身外的精神型法师，或者通过修炼力量与耐力同怪物肉搏，并使用一定诡异之术的异常型法师；而弓箭手们则可以成为向着绿林之子的灵敏射手及精准的箭术努力的敏捷型射手，或者通过向生命女神希维雅祈祷，从而获得圣洁之力为同伴救治的智力型射手。



## 武器特征

每种不同的发展路线都有适合使用的武器装备，这使得玩家不必劳心于升级之后的点数分配，从而将精力放在游戏的其他地方。当城市中出售的武器装备已经无法满足玩家的需求时，战场上那些奇魔异怪便是提供高级装备的最好人选（想起一首歌……）。打怪获得的装备可分为绿色装备（提升装备原有性能）、追加攻防装备（增强攻防最高值）和幸运装备（增加爆率或元素精灵的成长），甚至还有可以综合上述几种属性于一身的极品！当然这些装备的获得几率不同，笔者感觉组队时会高一些。除了从怪物身上获得特殊装备外，玩家还可以找合成师来打造独特的个性装备，如此便可产生丰富多样的各色装备。

不过，这些对新人来说太过时，没有银两也只能看着眼馋。要获得银子，可以通过系统指令中游戏帮助一项得知，不管何种职业的玩家都可以使用“钝剑”或“狩猎者短剑”在食尸鬼、魔化牛和吼震三种怪物身上割得肉皮卖与商店，肉皮会因为品质的不同而有价格上的些许差异，但足够满足购买早期的装备和药品。随着等级的提高，这种方式已经无法满足更高级装备的更新，而此時所打更高级怪获得的装备，到商店修理之后可以高价变卖。



## 练级之路

为了使练级能在最短的时间内达到最高的收益，玩家可到达德卡尔城里找武技长泽尔领取双倍经验时间，此功能开启之后，在限定时间内练级获得的经验将是平时的二倍。双倍经验时间是通过玩家在在线时间获得的，最高可累积10个小时，而每次上限只有2个小时。除了领取双倍时间，组队练级也是提高升级效率的好办法，组队队员之间的经验与单练时相同，但联合打怪的速度则更快很多，怪物的级别可从其名称的颜色分辨，红色名称的怪物为精英怪，蓝色名称的怪物为普通怪。

《信仰》中各职业的技能可找城市中NPC买到，或者抢夺怪物手里的高级技能书。技能修炼分为基础级、专家级和大师级三个阶段。当玩家的技能达到当前级别上限，可找各自职业的导师花钱或完成任务来提高技能等级；战士可找位于亚伯拉草原西北的教官亚克（210,592）；魔法师们可以找与艾米丽小姐毗邻而居的暗精灵导师阿通查（662,428）；弓箭手们需前往草原东南部请教丛林学者罗尔（869,507）。

战斗中难免会有死伤，15级之前可以找亚德卡尔城中的生命祭司免费回复生命、魔法及体力。15级以后可以去找托特斯，他除了能给玩家提供休息外，还可以帮助玩家准备装备道具及金钱。战斗时玩家应特别注意SP的消耗，要随时坐下【Alt+5】休息。如果体力不足又正碰上怪物刷新，那后果可不堪设想。

达到20级后可以向亚伯拉草原上居住的艾米丽小姐（617,380）（734,491）（781,421）（610,410）领取一点元素精灵，元素精灵分为火（增加物理攻击力）、土（增加物理防御力）、风（增加魔法攻击力）、水（增加魔法防御力）、暗（增加人物精神值）五种，最初获得的元素精灵需装备一个小时之后才能孵化出来。随着人物的成长元素精灵也会成长，体型外观会逐渐变大更加美丽，其附加属性也会根据人物的成长经历会出现不同的提高。装备元素精灵需要玩家自身高于其2倍的等级，如果元素精灵的成长不理想，可在精灵达到10级后找艾米丽小姐更换。而若精灵到达遗忘，则可通过打高级怪获得能孵化出原始精灵成长要长很多很多的精灵卵。

到了30级，就可领取亚德卡尔城中的佣兵任务了，这也是《信仰》的一大亮点——玩家可以通过完成这些任务获得佣兵经验，经验累积到一定阶段后可获得爵位，这是通往骑士的唯一途径。另外游戏中还给玩家布置了勋章任务，从20级开始每完成一对称号与勋章任务后可获得一枚勋章和一颗宝石的奖励，这是对“风之大陆”做出杰出贡献的最好证明。



## 信仰骑士团

游戏中还有骑士团，目前分为：民间、精英、王宫、皇家以及一个特殊的“圣骑士团”。玩家1级便可加入骑士团，而成立骑士团需要达到50级和5万金币，加入骑士团的人物外型会自动被排带有骑士团标志的大披风，十分威武。百脑人物还可获得由团长赠送的五种称号：骑士、圣骑士、十字军骑士、光耀骑士、圣骑士。此外，达到35级后可以领取任务获得马蹄铁（5万大洋不能少），装备之后玩家便可骑上马。随着骑乘时日的增加，玩家会和马匹产生亲密度，这是以后开放新的技能系统做了铺垫。

《信仰》没有采用如今流行的全3D表现形式，而是以保守的3D人物加2D背景的形式，这样更好的体现了游戏的特色。玩家在如今流行的低端电脑上便可进行游戏。当然，游戏在服务稳定性方面还需加强。此外，虽然玩家掉落物品有拾取的缓冲时间，但看其他玩家站在物品上则自己无法拾取。这些问题很容易破坏玩家游戏的心情，希望在今后的更新中能得以改善。

# 天地之画魂道 新人上手指南

**刚** 进入《天地》时,可能很多玩家都会在人物属性选择上感到困惑。游戏提供了均衡、智力、敏捷、力量四个属性供玩家选择。不论你初始如何选择属性,都可以学习游戏中的法术。因此,建议大家均衡配置属性即可。而到了游戏后期,可以根据自己的喜好来调整属性。玩家会出生在一个名叫通山城的地方,熟悉一下基本的控制,就可以开始《天地》的奇异之旅了。

## 新人练级

玩家出生时,身上都会有银两五百和五点属性点,此时建议大家先不要忙着将属性点上,顺着路去找商人“金香玉”,跟她购买初始的武器。在《天地》中,除了常规武侠游戏中出现的刀、剑、枪、斧,这几种武器外,还有棍棒、双锤、火枪这三种并不经常出现的兵器。买到武器后大家可以根据自己喜爱的武器来分配那5点属性点。购买了武器之后,再到“金香玉”旁边的“五洲子”处将剩余的金钱全部购买血瓶,就可以出城练级去了。

注意,游戏中如果你选择弓作为武器的话,将会拥有人优势:首先弓是远程攻击的武器,其次是使用弓不需要花钱买箭,这与其他游戏可能有所差异。看来《天地》中得每个人都能学会“空弓落雁”的绝技。

废话少说,做好了准备工作,大家就可以出城练级了。穿过通山城的北门,就



来到《天地》的第一个练级场景——仙人谷。这里的怪物主要是玉兔、天狗和狐狸精,建议初级玩家先打玉兔,升到5级以上再去找天狗的麻烦。别小看了玉兔这个可爱的小东西,一不小心它就可以免费把你送回城。

游戏中的防具基本上都可以通过打怪获得,武器方面则需要根据自己的实力和资金来定。使用好的武器,练级可以更有利。

些,而且千万不要为了穿防具而把属性点乱加。

在仙人谷中升到12级左右,回城换身好装备,就可以去下一个练级场景兰若寺了,不过这里可没有小僧哦。兰若寺院在仙人谷的西边左上角,有桃老儿、食尸和僵尸。食尸是天狗的初级变化形态,较为厉害,所以来此练级必须多带点血瓶。升到20级左右就可以前往兰若寺西院,打猎天犬(天狗的超级变化形态)和鬼婆,可以一直在此练到30级。基本上这段时间就是收获季节,大量的装备物品会在练级中获得。除了一些能直接使用的,还有一部分未鉴定物品需要带回城中找鉴定商鉴定。要是鉴定出带附加防御的装备,推荐穿在身上,因为在游戏后期,防御是非常重要的。

在这里不得不提一下关于五行防御的问题:在游戏中后期,除了玩家各自具备五行属性的攻击和防御外,很多怪物也一样。比如说,当你面对水属性的敌人,而你自己具备克水的火属性攻击或防御,那么将会事半功倍。反之,如过你的属性刚好被克制,那么劝你速退为妙。因此在游戏中,大家需要好好研究属性栏中提供给玩家的属性之间相克关系的图表。

另外,在这段练级时间,也要注意收集各属性的法术技能:

狐狸精:北天龙王破(水)和真气决。

桃老儿:金刚铁布衫(金)、北天龙王破(水)、九



头冲霄(木)、通地(土)和真气决。

僵尸:火龙珠(火)和北天龙王破(水)。

啼天犬:金刚铁布衫(金)、北天龙王破(水)、九头冲霄(木)、通地(土)、火龙珠(火)和真气决。

真气决是无属性技能,主要作用是回复生命值。

因为各种技能书的修炼方式需要属性值达到要求,所以建议大家尽量留下“战果”,以便后期修炼。当然,如果手头紧,也不妨去商店换点钱花。

基本上当练到30级左右,就可以探索怪物等级更高的地域了。在兰若寺的西院有车夫,通过车夫传送到无双城。在无双城外的司马台和潜龙溪,有较高等级的扶桑浪人、盗马贼、忍者、东瀛武士等。

## 武器选择

《天地》中的武器选择很有讲究:用斧锤类武器,破坏力大,但攻击速度缓慢;而刀到类武器,攻击速度虽快,破坏力又不如人意。笔者建议大家使用枪棍类武器。首先,枪棍类武器的速度适中,且破坏力不弱,对打怪来说这一点尤为重要;其次,从属性配点要求来看,使用枪棍要求的是敏捷和力量,而刀则需要较高的悟性,斧锤更是需要大量的体质。相比来看,使用枪棍作为游戏的初级切入点,对后期人物的转型影响不大,毕竟力量和敏捷对任何职业来说都是需要的。而过多耗费属性点在悟性和体质上,后期作用不大。

## 技能及组队

在游戏中,选择一门好的进阶技能也是快速升级的诀窍。现在许多玩家都选择金系属性的技能,其代表就是金刚铁布衫和奔雷拳。金刚铁布衫,顾名思义是增加加强防御的技能,而奔雷拳的杀伤力很强,使升级更为方便。当然,大家也可以在游戏中尝试一下其他属性的技能。毕竟游戏是要让不同选择的玩家自己去丰富的。

由于现在《天地》中比较多的玩家手拿斧锤大锤,因此在组队打怪时必须有所考虑:首先,这些武器攻击速度很慢,在超级打怪的时候,往往出现一个人顶不住,而几个人顶住了,升级速度却很慢的情况。所以在组队上,建议一个队伍中,使用各种武器的玩

家都应该有。战斗中,尽量地使用重武器(斧锤)攻击的玩家在前面顶(传说中的血牛...),使用轻武器(枪棍)攻击的在边上打,别忘了还得找个会真气决加血的在后面随时为队员补血。

当然,如果情况不允许的话,建议大家还是不要轻易尝试超级打怪,安心心的做队伍小吧! ■





# 幻灵游侠 梦里蝴蝶翩然舞

文/佚名



在网上闲逛的时候，很偶然地，冷羽看到了《幻灵游侠》升级3.0的消息，新的资料片，做“永恒之恋”，看到名字就愣了，看到有一篇攻略，她已经整整一年没有玩过幻灵了，忽然看到她的消息，心里蓦地漫上了往事的气息，她忽然非常非常想念蝴蝶，那个在幻灵里送她仙子，陪她抓蝴蝶的蝴蝶。

那真的是很久很久以前的事了，久得连冷羽自己都已经记不清一些细节，依稀是两三年前吧，在杂志上看到《幻灵游侠》的介绍，很喜欢那游戏的一些设定，比如夫妻双飞和“化蝶”。忍不住就安装了客户端，申请了帐号，幻灵的世界是五彩缤纷的，各色各样的人南来北往，川流不息，街上还有叫卖的宠物……

也就是在刚开始玩幻灵的时候，冷羽认识了蝴蝶。

第一次见到蝴蝶的时候，她是一只粉色的蝴蝶，在草丛里翩然起舞，异常美丽。冷羽看着她，由衷地羡慕——她本来就是冲着那漂亮的蝴蝶才来玩幻灵的，她知道要变成蝴蝶先得抓到蝴蝶宠物。这里的蝴蝶很多，可她试过很多次，仍是无法抓住一只，让她非常沮丧，她看了蝴蝶好一会儿，然后走过去，怯生生地问：“姐姐还有蝴蝶么？”

冷羽自己都不知道，当时究竟为什么会如此真挚地向出那样的话来，好在蝴蝶并不介意，她很大方地送了一只蓝色蝴蝶给冷羽，不过因为忠诚度的关系，她暂时还不能变成蝴蝶翩然起舞。

但冷羽真的很开心。

后来冷羽认识了蝴蝶作姐姐，蝴蝶送给她的“结义礼”竟是一只漂亮的粉衣仙子——冷羽一直都很羡慕那些身后跟着仙子的人，没想到只是一转眼自己便拥有了梦寐以求的宠物，蝴蝶说：“看得出你很喜欢蝴蝶，这是蝴蝶珍藏的终极形态，不知道你喜欢不喜欢？”冷羽开心地地看着仙子飘逸的翅膀和衣摆，说：“我很喜欢。”

那时的蝴蝶，已经快要飞脱仙了，而冷羽还只是一只刚拜师的新手，但是蝴蝶始终将她当作亲妹妹般看待，仗着她的庇护，冷羽很轻易就在十五分钟内升了一百多级，蝴蝶带着她穿过山贼看守的洞穴，来到幻灵世界传说中美丽的栖月谷。一轮新月高挂夜空，悬崖上，一对对情侣互相依偎。

静谧的夜，萤火虫安静地舞着。

蝴蝶说她非常喜欢栖月谷，闲着无聊的时候，总会到这里坐下，听着这里的音乐，只觉得整个人都静了下来，冷羽与她并肩站在最近月亮的位置，飞翔的鸟儿，只觉得它们也醉了。粉衣仙子跟在身后，一只萤火虫轻轻地落在

冷羽肩膀上，然后扑扑翅膀，又飞走了。

冷羽跟着蝴蝶去做恋之守护任务——幻灵里唯一一个只有女孩子才能做的任务；身在栖月谷的女子思念着远在雪城的丈夫，于是蝴蝶和冷羽带着她缝制的睡衣去寻找那个幸福的男子，她们变成两只蝴蝶，一蓝一粉，扑打着翅膀，在晶莹的雪城里飞舞着。

恍惚间，有雪落下来。

冷羽给蝴蝶唱歌，虽然只是打出一句句歌词，但在屏幕前，冷羽是真的在唱歌，歌声在手指间转化为动人的歌词：“去哪里好呢？谁陪我玩呢？没有人回答，只有雪在下，堆积在回忆上”。

歌声在冷羽的周围缭绕着，絮絮叨叨的满是小女孩孤寂的声音，那是她非常喜欢的歌，悠远的日本气息，还有转声，由远及近地响着，打动着每一个人的心。

歌的名字叫《冷羽一个人》。

“雪白雪白的空间，喜喜的雪有点温暖，冷羽抱着布娃娃在唱歌——爸爸给的，谁都看不见，雪就这样飞舞着，为我而哭，雪白雪白的空间，喜喜的雪有点温暖，冷羽在玩娃娃，冷羽在玩娃娃。”

冷羽的声音渐渐消逝，最终了无痕迹。

蝴蝶在那头安静地看着，屏幕上的粉色蝴蝶轻轻舞动翅膀。过了很久，她说：“冷羽不会再寂寞的——有我陪着，你绝对不会寂寞的。”

那时，冷羽真的很感动，在晶莹的雪世界，蝴蝶用那样温暖的语调告诉她，她会陪着，不会让她再寂寞了，多好，冷羽不再是一个人，虽然雪还在下，但小女孩再也不用抱着布娃娃哭泣了。

现在蝴蝶离开了，而冷羽，也不再是以前那个小女孩了，她已悄然长大。

网页上是“永恒之恋”的介绍，新开的功能，还有新的图片——栖月谷比以前



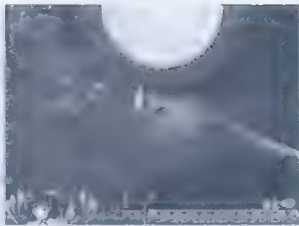
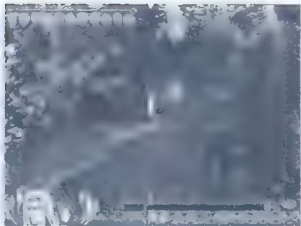
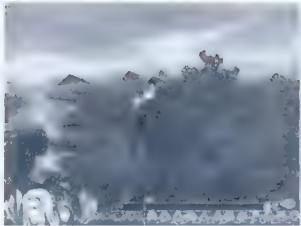
更漂亮了，可是也更陌生了。冷羽看着那些陌生的画面，然后闭上眼睛，在心里回忆着栖月谷的模样，那高悬空中的明月，还有悬崖上一对又一对的情侣，萤火虫轻轻飞舞，翅膀在柔和的月光下变得透明。

再见了，我亲爱的萤火虫，再见了，我的心里与它们告别。再见了，我的栖月谷，还有我亲爱的姐姐，蝴蝶。

蝴蝶走的时候，她跟着她走遍了幻灵世界，她们在水城的荷叶上跳来跳去；她们坐在赌场的屋顶上聊天；她们在树城乘坐“观光电梯”跑到展望台，一览众山小；



只萤火虫轻轻地落在



她们在沙城的奇怪佛像上跳舞,踩着佛像的肚子或者光头……

她们去华山参加一场盛大的婚礼,在所有人的祝福声里新郎向新娘献上九朵玫瑰,蝴蝶放出炫目的烟花,那绚丽的星屑升腾到空中,绽放出“一生幸福”的字样。粉衣仙子在路口迎客,冷羽站在山崖上看着,脸上始终挂着微笑。

她们在毡泊岗抓许多许多的蝴蝶,取各种好听的名字,再送给新人,直到想不出任何名字,后来冷羽索性给每一只蝴蝶取名“琉璃”,每一只珍珠叫“落樱”,因为她觉得,琉璃是浅黄色的,而落樱是粉红色的,就像琉璃和珍珠一样。

那时候冷羽的粉衣仙子已经有一百多万的身价了,好多朋友都劝她卖掉,但她就是不愿意——那可是蝴蝶送给她的啊!蝴蝶知道了很高兴,还给仙子买了加防的手镯送给冷羽,惹得冷羽直喊“赚了”。

有段时间冷羽一直努力地想要创招,她连招式的名字都想好了——蝴蝶舞!一定要有色和蓝色的光影效果,可以直线式攻击也可以十字式攻击,蝴蝶就随着她,带她一点点增加熟练度,有时候蝴蝶还施展自己的绝招“风生舞蝶”给她看,故意让她眼花缭乱——硬说是什么激降法。

只可惜,绝招还没创出来,蝴蝶就离开了。

冷羽清楚地记得,蝴蝶离开的那天是4月1日。她与蝴蝶约好晚上7点上线,可是到了时间蝴蝶却没有出现,她从7点到10点半,但蝴蝶一直没有来,她以为蝴蝶是给愚人节而与她开玩笑故意卖的,或者是临时有事来不了,所以没有在意。可是第二天,第二天……蝴蝶一直都没有出现,她就这么消失了,仿佛从来没有出现过。

直到后来,一个朋友用一种很感慨的语气说起缘分这个东西,冷羽才意识到,缘分是真的很奇妙,比如她和蝴蝶之间,就像一条路走着走着忽然就到了尽头,那么自然,仿佛是风琴线,说断就断。

她坐在栖月谷最近月亮的高崖上,身边是一对情侣在说着情话,满月如银盘,周围的一切似乎都很团圆,可能自己,却一个人。萤火虫飞过来,停在她的肩头,冷羽回过头,看到粉衣仙子浮在半空——只有依然陪在冷羽身边的她,证明蝴蝶曾经出现过,证明她是真实的,而并非只是一个甜美的梦境。

蝴蝶离开两个月后,冷羽终于决定要离开幻灵。离开那天,她在毡泊岗抓了许多粉色的蝴蝶,给它们都取同样的名字——蝴蝶。然后都送给新人。她在水城的荷花上逗留,在赌场的屋顶上仰望天空;她在树城的展望台上俯视一切,身边却没有粉色的蝴蝶;她在沙城的佛像身上跳来跳去,粉衣仙子在一边安静地看着……

在雪城里,在晶堂的甬道上,雪花没有飘落,冷羽开始唱歌。

“去哪里好呢?谁陪我玩呢?没有人回答,只有雪在下,堆积在回忆上。雪白雪白的空间,暮言的雪有点温暖,冷羽抱着布娃娃在唱歌。去哪里能相会呢?爱谁好呢?谁都见不到,只有雪在下,堆积在回忆上。雪白雪白的空间,暮言的雪有点温暖。冷羽在玩布娃娃,冷羽在玩布娃娃……”

经过的人纷纷用奇怪的目光看着她,但她并不在意——冷羽,直到最后,终究还是一个人呢。

是的,她终于决定放弃。蝴蝶不在,一切仿佛都没有了意义,或许就是因为这样,她才会像菟丝一样对蝴蝶如此依赖吧——原来她,一直只是一个没有长大的孩子。

冷羽回到她和蝴蝶初遇的地方,将粉衣仙子的名字改成了“蝴蝶冷羽”,然后将她送给一个名字里也有“蝶”字的女孩,冷羽告诉女孩,她是自己很珍惜的礼物,希望她也能珍惜。女孩悄悄地应着——不过这已经不重要了。

她很安静地和所有朋友告别,下线,就此封住这个帐号。

没有人记得,曾经在栖月谷里,蓝衣的女孩站在悬崖上看月亮,看了很久很久,萤火虫落在她的肩膀上,就像闪耀的星星;没有人记得,曾经在雪城的甬道上,蓝衣的女孩唱着奇怪的歌,看不见的雪缓缓飘落,雪白的空间里,冷羽抱着布娃娃在唱歌。

如果蝴蝶还在,或许她会记得,只是蝴蝶已经不在了,所以没有人记得这一切。冷羽就这样离开了没有蝴蝶的幻灵,离开了她所有的蝴蝶。

如此,便过了很久。

现在冷羽不再是当初那个只会依赖人的孩子了,有时候她也会想起蝴蝶,想起幻灵的一切。只是,记忆仿佛蒙了一层灰一般,朦朦胧胧地,看不清晰。偶尔她会梦见一些模糊的片段,梦里有粉色的蝴蝶翩然起舞,背景是下着雪的山道。冷羽很傻笑,原来自己是这么固执的人啊,不过是一段短暂的友情,就能铭记这么久——她依然很想念蝴蝶,尽管她早已离开,留下她孤身一人在雪里唱歌。

冷羽坐在电脑前,浏览器显示的是“永恒之恋”客户端的下载页面,永恒之恋,真是动听的名字呀,但是,世间真的有永恒么?那么又有什么是永恒的呢?感情如此容易消逝,脆不可触,只是一个转身,或许就是沧海桑田的变迁。

光标落在下载键上,迟迟没有按下去。她承认自己有些蠢蠢欲动了。虽然整整一年没有玩过幻灵,但看到那熟悉而又陌生的画面,还有那蝴蝶——她真想去看看,她和蝴蝶曾经走过的一切究竟变成了什么样子。

冷羽的食指轻轻按下鼠标左键,回去看一看吧,那曾经热爱的一切——她想看看水城的荷花,想看看树城的展望台,想看看沙城的佛像,还想去栖月谷——虽然时过境迁,但她依然想看看栖月谷高处的明月和坐在悬崖上依偎着的倩侣们。

还有,她想去看雪,那个她梦中一再出现的场景。

不知道,当她在雪中唱歌的时候,晶堂的甬道上,是否还会有粉色的蝴蝶飞过? ■



# 神话 魔斗士进阶攻略

文/Along



## 神

话里,魔斗士是种族最热门的职业之一,热门的原因不仅仅是因为那华丽魔法带来的可怕攻击力,而是其他职业无法比拟的PK时生与死只差零点几秒的快感。在此共享笔者魔斗士的心得,希望与诸位同好切磋。

### 人物配点

种族的魔斗士与人类的巫师十分类似,二者都拥有强大的伤害魔法,人类巫师以雷、电、冰属性的魔法为主,种族魔斗士则带有电、毒、树木属性。不同的是他们的成长过程,人类巫师等级每1级,自身会增加2点智力与1点体力,而魔斗士成长自动增加2点智力与1点敏捷。

魔斗士的成长以智力与敏捷为主,力量虽然主宰着角色的物理攻击力,但魔斗士不是近战角色,所以没必要加点,而智慧则提升角色的魔法防御力(冷血斗士增加MP的回复速度),当然HP体力也很重要,其也是穿体甲得条件。《神话》里的魔斗士通常有三种加点法:全智型、敏捷型和体智型。敏捷型和体智型的加点比较特殊,但并不代表把每级提升的点数加在敏捷或体智上,而是要到后期(80级以上)用幻变石重新洗点,配出有个性的角色来,下面介绍一下三个不同配点的魔斗士。

全智型:标准的加点法,把升级所有的点数投放在智力上。高魔法攻击力和高速魔法回复,PK能秒杀人类铁皮的对手,但缺点也明显,没有很高的敏捷度,不能穿高级的敏甲,防御力不行,操作技巧是战斗的关键,谁先能命中对方谁就是赢家。

敏捷型:逐渐流行的配点法,加智力到可以学习所有4-6的魔法攻击技能,然后全部加敏捷,这时候自身魔法攻击力不强,也能穿起防高的敏捷型盔甲,技能回复和移动速度很快,相对操作要求没那么高。

体智型:一种另类的加点法,加智力到可以学习所有4-6的魔法攻击技能,然后全部加体力,能穿上高防的铠甲,还能学习硬体术来增加防御力,PK效果不错,缺点是练级太慢了。

### 技能分析

魔斗士战斗力的高低在于技能的学习,下面介绍一下魔斗士主要提升的技能,暗雷神力:把自己的HP转换成MP,无限魔力的源泉,属于必修魔法。

反应僵化:属于PK辅助技能,适合用于自己身上,3-0的反应僵化能抵御3次3阶以上的技能攻击和物理攻击,而且价格不贵又实用。

电击术:属于强烈电力攻击魔法,从二阶以上开始拥有范围攻击力,其魔法伤害是全种族技能最高的,而且画面效果也是最炫的。

破坏术:属于远程单体攻击魔法,不需要吟唱时间,学习到3阶以上就能直接打破人类的魔法细胞(能抵抗3阶以下的魔法的正面辅助技能),但魔法攻击力一般,高级的破坏术施放后回复速度很慢,相对技能性价比也比较便宜。

大地之根:属于强烈树木攻击魔法,技能等级越高施展范围越大,一次攻击力

介于电击术和毒之术之间,攻击后有80-90%机率暂停对方2秒,同属于魔斗士热门的技能之一。

毒之术:属于强烈毒性攻击魔法,技能等级越高施展范围越大,一次性攻击力低于同等级的电击术和大地之根,但可以使对方中毒,有持续伤害的效果。

武器加强:属于正面的辅助技能,使本身或对方增强攻击力,通常用于增加队友的物理攻击力,对练级效率有大的提升。

魔斗士在30级前,应该在电击术、破坏术、毒之术和大地之根里选定一种魔法进行重点修炼,然后把必修的黑暗冲力提升到自己认为适合的等级,45级前应该把收集好2款共12本的3阶技能书进行学习,多余的技能可以学习反应僵化和武器加强上。50级以后笔者就不多说了,自己也有了一套自己的心得了,按照自己的意思练吧。

### 成长历程

1-10级,因为前期不能配点,所以练法和其他职业基本一致,1至6级走到欧佩尼城市坐标的西南方升级打怪,分别按顺序攻击小蝙蝠、蝙蝠、小型昆虫和进化水母,其间可以回城学魔法飞箭,这样杀怪和做任务就轻松多了,6级后飞到尤施提,防具商人(1799.1746)完成“防具商人的憎恨”任务,再打一些小怪,等级马上提升到7级,返回欧佩尼完成“猎杀进化水母”任务和“送到便利商店”任务,立刻提升两个等级,再买尤施提送到尤施提城完成猎杀兽王(2061.1707)的“猎杀石鱼兽人”任务,

这样你就可以转职了。

10-40级,转职后升级就轻松多了,10级的时候可以完成欧佩尼铁匠的“第一次的狩猎”任务,可以得到1万的经验值以及1万的金币和舞狮一舞,这时候你该开始存钱买二阶和三阶魔法技能书了,魔斗士在40级前可单练也可群练,单练按“L”键参照地图怪物分布进行升级,魔斗士在前期都是跳跃式练级的,打比自己等级高3级以上的怪物拿封顶经验,但要注意主动攻击的怪物。群练则由物理攻击系职业引怪,魔斗士在后面追击怪物,当然可以组上一个冷血斗士进行补给,这样很快就能提升到40了。

40-65级,传递到痛苦之岛,这时候可以选择组队练级或单练,痛苦之岛是自由区域,会有人类进行侵袭,因为考虑危险程度,建议尽量单练,最好可以组上神射手和1-2

个近战系的队伍,再组一个冷血斗士作为后勤工作,这样组队练级,而且十分安全,但升级的速度还是要靠神射手的引怪技术。至于每个等级应该打些什么怪物就不提了,5人的队伍一般去打比平均等级高6级左右的怪物,只要怪物的移动不会太慢就打。

### 战争历程

战争是《神话》永恒的主题,PK不再是乏味的装备与等级的炫耀,这里更强调操作性。魔斗士在战前需要做出充足的准备,高级的反应僵化是不能少的,能使你安全的脱身或杀掉面前凶暴的敌人。1v1时一定要保持冷静,仔细分析敌人的等级和职业,如果对方等级不高,且HP值比较低,如巫师、幻术师、杀手和弓箭手,立刻放个1-1的魔法把他秒杀,注意通常巫师和幻术师都先用魔法细胞保护自己,单挑时记住先杀一个种族独有的解除术。对方若是血牛职业,吟唱一个1-5的攻击魔法,就赶紧逃开,因为若他还死,你的处境就会变得十分危险。如果遇见比自己高级的角色,建议走为上策。至于群体PK靠的是配合,骑士走前掩护,神射杀于隐身潜入,冷血斗士及时补给,魔斗士则跟随着骑士后面随便施放群体魔法重击敌人。

《神话》的世界和平融洽,希望天生喜欢solo的魔斗士应该多多组队,多结交好友,一起组队成长,把种族的力量提升,团结起来共同抗敌保卫家园。■





# 飞行武器

## ■ 3D 震撼动杆三型

### ● 入门价位

3D 震撼动杆三型为 Seitek 公司设计的 Cyborg 3D Rumble Force 力反馈飞行摇杆。这家游戏控制器制造商以种类多样、功能实用、价格低廉的产品，在 PC 游戏周边设备市场中受到越来越多的普通用户的接受和欢迎。其入门级 3D 震撼动杆系列在国内的零售价均为 200 多元，与市面上百元左右的杂牌飞行摇杆相比，Seitek 飞行摇杆拥有更好的造型设计和制造工艺，软件兼容性方面则完全支持 DirectX 的内置摇杆 API，只需视窗系统的自带驱动即可正常使用。对于普通玩家来说，顺畅把玩的好心情绝对值回多花费的百元售价。而最新的 3D 震撼动杆三型摇杆 258 元的零售价定价在入门级水平，除了具备 Seitek 产品品质优良、兼容性好的优点之外，更有超值之处使其成为 Seitek 入门级产品中最为令人关注的一款。

### ● 超值功能

首先，这款飞行摇杆采用了 Immersion 公司在娱乐级力反馈技术领域领先的“触感” TouchSense 专利技术，该公司的“触感”技术早已被全球诸多游戏周边设备大厂广泛采用，其中包括 Thrustmaster 和 Logitech 等中高端摇杆及方向盘产品。而接驳在 PC 上的 3D 震撼动杆三型，则拥有与之完全相同的力反馈能力，更将使你享受到比 PS2 上 DUALSHOCK2 手柄或 XBOX 原装手柄都要细腻和丰富得多。

此外，产品名称中的“3D”之意，即指此型摇杆具备 Z 轴转动功能。此功能相当于飞行脚舵的作用，可以在固定翼飞机中直接操控方向尾舵，或是在直升机上控制悬停状态时的转向或平移，更可以在操控机甲或坦克战车时独立控制炮塔的转向。实际游戏中这是相当便利且能极大提升战斗力的操控特性，此功能以往只在微软著名的 Sidewinder 3D 系列摇杆中可以享用。



### ● 产品剖析

3D 震撼动杆三型采用标准 USB1.1 接口，在 Win2K/XP 中可实现即插即用，直接使用系统自带的 DirectX 驱动实现基本按键和方向轴控制功能。不过要想使用“触感”效应及 Seitek 产品的高级编程功能，就需要在将摇杆接入 PC 之前，安装摇杆的专用驱动，在安装过程中会提示用户将摇杆的 USB 插头插入 PC 的 USB 插座，继续完成驱动程序的安装。其中快速安装模式将仅安装驱动程序，提供所有按键功能及力反馈支持，完全安装模式还会安装 SST 可编程软件，使用户可以自定义摇杆上每个功能按键对应的键盘及鼠标按键序列，以便在游戏中实现更全面的操控控制。对于不同游戏，玩家可以自行编辑、保存相应的按键定义文件，当然也可以从互联网下载并修改别人编写的游戏按键定义文件。

此款摇杆在造型上秉承了西方安全对称的设计，虽然不如人体工学握杆那么体贴，但也具有左右手通用的优点。如果玩家的手型较小，使用时就需要偏上握住摇杆以掌握顶部的 2.5 号按钮及苦力帽，按键功能使用方面不会有问题，但手柄部分就利用不上了，毕竟这是基于西方人的手型规格做的原始设计。

此款摇杆的握把震动幅度较一般摇杆要来得更大，即飞行老鸟们较为在意的“杆量”够大，这对精准的飞行机动操控大有裨益。底座内部连接握把的 X/Y 轴线切换平顺，握把底部还有增力弹簧，可以提供更好的回中力。底座则设计得足够宽大，底部设有 6 枚胶垫，加上内部力反馈机构提供的增强重量，在使用中可以很好的防止摇杆位移倾斜。

最后来看看按键功能，杆上总计 1 枚扳机键、4 枚杆上功能按键、4 枚底座功能按键、1 个前置双把手油门推杆以及顶部 1 枚 8 方向苦力帽。对于大部分游戏来说，这些功能键数量已经足够了。不过我们发现扳机键的手感似乎不太明确，缺乏其它按键那种“咔嗒”的落底手感，扣动时显得比较“绵”。还有就是底座上的 4 枚功能按键总会有 2 枚因握把的手遮挡而无法很好的使用，这也算是“左右互换”的代价吧。



### ● 游戏测试

没错，《超级科曼奇 IV》让 3D 震撼动杆三型充分发挥了功效，从 Seitek 官方网站下载了这个游戏的按键设置文件，根据实战需求略作调整更改，在作战时就不需要键盘了，各种瞄准射击、跃升旋转动作行云流水，这真是武装直升机的最佳伴侣。在《极品摩托 II》(MotoGP 2) 中，3D 震撼动杆三型平顺的 X/Y 轴线切换令操控毫无迟滞，不过大杆量对于快速的侧倾转向来说动作幅度就显得大了点儿。最后自然是当红的空战巨星 IL2 和 LOCKON，大杆量的优势在缠斗中会令机动动作更具弹性。整体来看，3D 震撼动杆三型凭着丰富的功能和低廉的价格，的确值得我们向想要涉足飞行世界的新手们推荐。■

(图·文/PLAYLAB)



[illegible]

## 准备



于 NFSUG 中, 全身贴图都压缩在特殊的 \*.bin 文件中, 因此需要一个提取器。用 ID3 的 3ds 模型文件提取器, 并

用 BinTe 提取出的贴图文件都是 \*.dds 格式, 所以还需要一个支持该图像编辑软件 Photoshop 的 \*.dds 文件。只要将插件 "dds8bi" 拷贝到 Photoshop 安装目录下的 plug-ins/file formats 文件夹下就可以了。

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY

作者：陈其南、丁青、陈学军、陈海、陈一凡

“NFS 10 年来的历史都记录在放在我们安装目录下的“CARS”文件夹里,每封邮件都会 自动 生成 一个 名为“我的 NFS 10 年历史”的文件夹,这个“CARS”文件夹中“RX”文件夹中,则包含一个“VirusScan Bin”文件夹,这就是我们寻找的车身图像文件。

用 BinTex 打开 VINYL5.BIN (图 1), 可以看到主数据区包含多组数据, 其中第 1 组: RX7\_CUSTOM17 为 RX7\_CUSTOM11\_MASK 属性文件; TX1 为名为 NAME 的属性文件, 按属性名顺序查看, 方便查找, 最后将主数据区 Texture Export 导出成 \*.dds 文件 (图 2)。



2011年4月2日 星期五 14:28:28

[illegible]

1. 凡属 DSS 的下列应用, 均须符合下列规定:

解：(1) 由题意知，该函数的图象过点  $(0, 1)$ ， $(1, 0)$ ， $(2, 1)$ ， $(3, 0)$ ， $(4, 1)$ ， $(5, 0)$ ， $(6, 1)$ ， $(7, 0)$ ， $(8, 1)$ ， $(9, 0)$ ， $(10, 1)$ ， $(11, 0)$ ， $(12, 1)$ ， $(13, 0)$ ， $(14, 1)$ ， $(15, 0)$ ， $(16, 1)$ ， $(17, 0)$ ， $(18, 1)$ ， $(19, 0)$ ， $(20, 1)$ ， $(21, 0)$ ， $(22, 1)$ ， $(23, 0)$ ， $(24, 1)$ ， $(25, 0)$ ， $(26, 1)$ ， $(27, 0)$ ， $(28, 1)$ ， $(29, 0)$ ， $(30, 1)$ ， $(31, 0)$ ， $(32, 1)$ ， $(33, 0)$ ， $(34, 1)$ ， $(35, 0)$ ， $(36, 1)$ ， $(37, 0)$ ， $(38, 1)$ ， $(39, 0)$ ， $(40, 1)$ ， $(41, 0)$ ， $(42, 1)$ ， $(43, 0)$ ， $(44, 1)$ ， $(45, 0)$ ， $(46, 1)$ ， $(47, 0)$ ， $(48, 1)$ ， $(49, 0)$ ， $(50, 1)$ ， $(51, 0)$ ， $(52, 1)$ ， $(53, 0)$ ， $(54, 1)$ ， $(55, 0)$ ， $(56, 1)$ ， $(57, 0)$ ， $(58, 1)$ ， $(59, 0)$ ， $(60, 1)$ ， $(61, 0)$ ， $(62, 1)$ ， $(63, 0)$ ， $(64, 1)$ ， $(65, 0)$ ， $(66, 1)$ ， $(67, 0)$ ， $(68, 1)$ ， $(69, 0)$ ， $(70, 1)$ ， $(71, 0)$ ， $(72, 1)$ ， $(73, 0)$ ， $(74, 1)$ ， $(75, 0)$ ， $(76, 1)$ ， $(77, 0)$ ， $(78, 1)$ ， $(79, 0)$ ， $(80, 1)$ ， $(81, 0)$ ， $(82, 1)$ ， $(83, 0)$ ， $(84, 1)$ ， $(85, 0)$ ， $(86, 1)$ ， $(87, 0)$ ， $(88, 1)$ ， $(89, 0)$ ， $(90, 1)$ ， $(91, 0)$ ， $(92, 1)$ ， $(93, 0)$ ， $(94, 1)$ ， $(95, 0)$ ， $(96, 1)$ ， $(97, 0)$ ， $(98, 1)$ ， $(99, 0)$ ， $(100, 1)$ 。

[illegible]



# 玩转 N-Gage

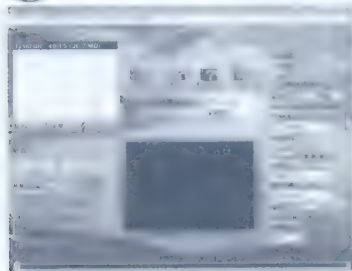
网络、街机指南

## 话

读者们好，自接手《玩 2000》杂志以来，我一直忙于这一重任的琐事，遂向其打听此道行情。在其强烈推荐和多方帮助下，我终于弄清了“玩”这个游戏的玩法。如欲进入游戏，Synapse S60 手机中“N-Gage”文件夹中，月有余，也学到不少经验，不敢独揽，遂成此文，希望能和广大读者分享。



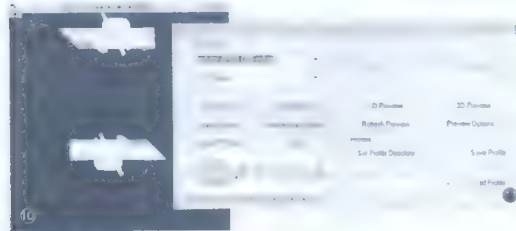
### 高质量中视频全接触



用了一段时间的 N-Gage，感觉内置的 RealOne 播放器支持的 RM 格式视频清晰度不高，在播放时，笔者在使用中发现，SmartMovie 这款视频播放器能够解决这些问题。

将 SmartMovie 的 \*.sis 安装文件通过 N-Gage 附带的 USB 传输线拷贝到 MMC 卡根目录后，用 SeleQ 找到 E 盘根目录中相应的 \*.sis 文件进行安装。安装完成之后 N-Gage 的菜单中会多出“SmartMovie”这个选项。

在 SmartMovie 的主界面中，我们可以看到 SmartMovie 支持包括 AVI、AVI (MPG4)、MPEG、WMV 在内的众多格式。不仅如此，更令人兴奋的是 SmartMovie 还支持在 MPG4 视频中添加字幕文件，不过遗憾的是目前并不支持中文字幕。该软件还支持自动缩放，因此片源的播放尺寸限制不大。但是，因为它对视频压缩质量较为挑剔，笔者建议在使用其附带的 PC 端视频压缩软件 SmartMovie Converter 压缩



打开 RX7\_CUSTOM17\_MASK.dds，将图中的白色区域进行修改，使白色部分准确对应 RX7\_CUSTOM17.dds 文件中的彩色部分。这里一定要耐心修改才能达到最佳效果（图 10）。

编辑完图象后，选择“另存为”，在格式栏里选择 DDS 格式，会弹出一个对话框（图 11）。左上角 Save Format 选择“palette ARGB (256 colors)”格式，点击 Imageoptions.Fading MIP maps 按钮，取消里面的所有选项，在 MIP maps 里面选择左上角的“Generate MIP maps”项。完成之后选择 Save 即可。

### 导入 DIY 贴图

首先用 BitTex 打开“VINYLS.BIN”文件，找到 RX7\_CUSTOM17 和 RX7\_CUSTOM17\_MASK，点击菜单 Texture Import 依次导入修改好的 DDS 文件，贴图文件和蒙板文件不要搞颠倒了哦（图 12）！导入后再选择 File/Save 就大功告成。

OK，进入游戏，修改 RX-7 外观，选择 VINYLs 中的 UNIQUE，找到 CUS-TOM7 这个图案。怎么样？是不是很有成就感呢？（图 13）。同理我们也可以对其他车身贴图进行修改，也可以修改其他你钟爱的车型。



如果诸位有什么问题，可以到 [www.playgamer.com](http://www.playgamer.com) 论坛的游戏科技版提问，也可以到那里把你的 DIY 成果分享给大家。文中提到的工具也可以在此论坛找到。■（文/牛奶奶）





和转换视频时在视频设置中勾选“视频帧数减半”选项，软件自行配置编码方式，并压缩的视频比特率设定在 112kbps 以下；在音频设置中勾选“启用”和“单声道”两个选项，并把音频比特率限制在 24kbps 以下，这样压缩出来的文件就能流畅播放了（转换时需要注意读取和转换后保存的文件名皆不能采用中文或特殊符号，否则会出现操作错误）。

将制作好的视频拷贝到 MMC 卡的 Video 目录中，打开手机端的 SmartMovie，进入浏览文件夹（Browse Files）按下 N-Gage 的左功能键两次，SmartMovie 便会扫描 MMC 卡中的所有视频文件，并自动添加到播放列表中。接下来点击任意视频，即可开始播放，当然开始的时候因为载入数据，播放速度会较慢。将 N-Gage 转动到对应视频的方向，按下不同的方向键可以进行前进后退和音量大小的调节。如果需要按播放时间跳转，可以点击左功能键，在菜单中选择 Jump To Time，输入任意时间即可。

现在你是不是准备和笔者一样，用 SmartMovie 在 N-Gage 上看大片了呢？



## 玩转网络不求人

除了影音娱乐之外，N-Gage 在网络方面的功能也非常完善，不仅可以浏览网页、收发彩信、聊天等，还能利用蓝牙适配器通过随动盘附带的 PC 套件连接 PC，使用宽带高速上网！这样，在 N-Gage 上在线观看视频便不再是梦想了。下面笔者将对 N-Gage 的上网设置做出详细的说明，以便大家参照。

在设置之前要开通 GPRS 服务（目前除神州行外的绝大多数移动手机卡都支持 GPRS 服务），申请开通后大概 10 分钟左右的时间，将 N-Gage 重启一下就算是完成准备工作了，接下来我们就开始进入详细的设置过程了。

### WAP GPRS 设置

进入 N-Gage 菜单下工具选项里的设置（Settings），找到连接（Connection）中的接入点选项（Access points/Options），把所有的接入点（access point）全部删除（这些是 NOKIA 为 N-Gage 设置在欧美的接入点，对于笔者这样国内的 N-Gage 使用者是毫无用处的，大家可以放心删除，这样还能腾出不少 C 盘空间）。然后新建一个接入点（New access point/Use default settings），将连接名（Connection name）设为“中国移动 WAP GPRS”，接入名（Access point name）设为“cmwap”，网关 IP 地址（Gateway IP address）设置成 10.0.0.172。主页（Homepage）可以自行设置，但注意一定要是 WAP 网页，其余均按照系统默认设置。

进入 Media/Services/Options/Settings，默认

接入点（Default access point）选择“中国移动 WAP GPRS”，显示图片（Show images）设置成“No”——在浏览时不显示图片，可适量节省 GPRS 流量，大家可自行取舍。字体（Font size）一定要设置为 Small 或者 Smallest，否则 WAP 网页中的文字将不能正常显示。默认编码（Default encoding）设置为 Unicode（UTF-8）（目前 NG 中的 Q9 字库在 WAP 中只支持 Unicode 编码），其余选项保持系统默认设置。

到此为止 N-Gage 的 WAP 设置就算是大功告成了。现在再次进入 Media/Services/Options 中，通过 Add bookmark 添加 WAP 网页，然后选择下载（Download），这时 N-Gage 屏幕上的伞状信号指示标记会变为大写字母 G，而随后会有一圈方框将“G”包围，此时即表示已成功连上了网络，接下来我们便可尽情畅游 WAP 了。



### 浏览网站设置

有了前面的 WAP 设置经验，相信大家都已经驾轻就熟了。再次进入 N-Gage 菜单中的接入点选项，新建一个接入点。将连接名（Connection name）设为“中国移动 CMNET”，接入名（Access point name）设为“cmnet”，其余保持默认。完成设置之后去网下载一个 Webviewer（JAVA 软件，目前最新版本是 3.5），软件，用 USB 将下载下来的文件传输到 MMC 卡的根目录中，然后用 SeleQ 将已传输到 E 盘（MMC 卡盘符）根目录中的后缀名为 JAR 的文件安装到你的 MMC 卡即可。安装好后进入多媒体（Media）菜单，在 APP 中就多出一个 Webviewer 的选项，打开它在 URL 中输入相应的网站名，然后选取“中国移动 CMNET”为接入点，即可浏览 WEB 网页了。图为笔者正在用 N-Gage 上遨游首页，是不是觉得很有意思呢？

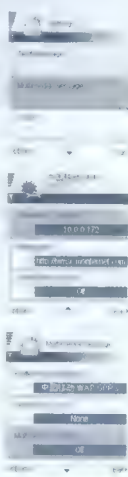
### 多媒体信息（MMS）设置

按照前面的方法再次建立一个接入点，并将连接名（Connection name）设为“中国移动 MMS GPRS”，主页（Homepage）设置成 mmsc.monternet.com，其余选项均可参考前面的 WAP 设置。

完成设置后，进入 N-Gage 菜单下短信息（Messaging）设置（Options/Settings）中的多媒体信息（Multimedia message）选项。首选连接（preferred connection）选择“中国移动 MMS GPRS”，并将多媒体接入（Multimedia reception）默认的“Only in home net”改为“Off”，否则会出现只能接受而不能发出 MMS 的情况。其余设置保持默认即可。

### 电子邮箱设置

进入 N-Gage 菜单下的短信息设置（Messaging/Options/Settings）找到并打开邮件选项（E-mail），将邮箱名（Mailbox name）设置好，例如笔者使用 163 邮箱，所以设置为“网易邮箱”，这样可方便今后管理和记忆。接下来的设置皆以笔者所用的“网易邮箱”为例，其余邮箱可类推。所用接入点（Access point in use）选择“中国移动 CMNET”，邮箱地址（My mail address）设为你所使用邮箱的相应地址即可（如 123@163.com），邮件发出服务器（Out going





mail server) 设为 "smtp.163.com", 发送信息 (Send message) 设为 "Immediately" (即时), 用户名 (User name) 设为 "123" (以刚才的 123@163.com 为例), 密码 (Password) 输入相应邮箱密码即可。邮件接收服务器 (Incoming mail server) 设为 "pop.163.com", 邮箱类型 (Mailbox type) 按照邮箱种类选择 "IMAP4" 或 "POP3", 笔者使用的 163 邮箱为 POP3 类型, 此处选择 "POP3" 选项。其余设置选项按照系统默认保持不变。设置完成后就可以用 N-Gage 随时随地的轻松收发邮件了。一个方便快捷的掌上邮箱就这样诞生了。

#### 蓝牙连接 PC 免费上网设置

本方法同样适用于诺基亚 7650, 3650。

首先必须安装随 N-Gage 附带驱动盘上的 PC 套件 (PC Suite for Nokia N-Gage), 安装方法和普通 PC 软件完全一样, 笔者就不作详述了。开启 N-Gage 的蓝牙连接 (Tools/Bluetooth/Bluetooth/On), 打开 PC 套件 (PC Suite)。当然, 前提是你的 PC 上已经安装了相应的蓝牙适配器, 否则 PC 套件将无法启动。在已开启的 PC 套件中查找蓝牙设备, 将查找到的 N-Gage 设为 "授权设备 (Set as authorised)"。在设置授权设备时, 需要 PC 和手机之间进行认证。首先由 PC 端向手机发起连接申请, 这时会要求设置认证码, 输入任意数字即可, 确定之后手机端会相应出现连接提示框, 这时输入和刚才一样的认证码, 输入完毕后, 手机即会自动成为 PC 端的授权设备。这时最好在手机弹出的提示框中将 PC 端也设定为授权设备, 以避免每次连接都需要认证。

进入电脑中的 "设备管理器" 选项, 找到名为 "SERIAL" 的蓝牙端口 (笔者的为 COM4), 并在电脑右下角任务栏中的 "mRouter" 的连接属性窗口中激活该端口。等待片刻之后, N-Gage 和 PC 端就会成功建立连接, 此时手机左上角的蓝牙图标会由一点变成 "●"。随后进入 N-Gage 中的接入点选项 (Accesspoints/Options), 新建一个接入点。连接名 (Connection name) 设为 "蓝牙连接", 接入名 (Access point name) 一定要与你的电脑名一致, 假设笔者的电脑名为 "123", 在此即写上 "123", 其余选项不需设置。按照以上的方法, 只要家中的电脑安装了宽带, 就可以通过 N-Gage 的蓝牙功能, 选择 "蓝牙连接" 这个接入点之后, 尽情享受免费的掌上网络大餐了。(接入后 N-Gage 中的 GPRS 连接记录会一直为 0)

好了, N-Gage 的网络应用到此算是圆满结束了, 接下来笔者向大家推荐几款必备的上网软件, 方便大家在网络中畅游无阻。

#### 1. K-JAVA 版 QQ

使用方便, 连接速度快。

#### 2. AgileMessenger

附带多种聊天软件 (如 MSN, ICQ), 并可以收看网络电视台。

#### 3. Funinhand Player

同样可以收看网络电视台, 除此之外还附带观看 FLASH、电影等多种功能。

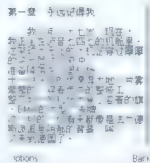


## 掌上图书随处看



是不是还在为厚重的小说不易随身携带而苦恼呢? 现在你只需要安装 SmartViewer 这款电子书软件 (最新版本 1.0), 即可在小小的 N-Gage 上实现随时随地阅读电子小说和文档了。

将 SmartViewer 的 \*.sis 安装文件通过 N-Gage 附带的 USB 传输线拷贝到 MMC 卡根目录后, 依旧用 SeleQ 安装。此时在 N-Gage 的菜单中便会多出 "sViewer" 选项, 初次打开软件会要求输入和你机身 IMEI 码对应的密码 (目前有一些 N-Gage 同好自建的网站提供相应的解密工具下载, 但因为涉及版权问题, 笔者还是建议广大 N-Gage 用户使用正版软件)。进入 SmartViewer 的设置 (Settings) 选项, 把编码 (code page) 选成 Unicode, 否则会打开的电子文本文件将显示成乱码而无法阅读。接下来只需在电脑上找到相应的文本文档, 将文档转换为 Unicode 编码 (默认为 Ansi), 再用 USB 传到 MMC 卡的任意目录下 (笔者建议在 MMC 卡中新建一个 "电子书" 文件夹, 方便日后管理), 用 SmartViewer 找到相应位置的文件并打开就可以观看了。现在笔者闲来无事的时候都会打开 SmartViewer, 阅读电子书来打发时光。



## N-GAGE 格机跟我学

N-Gage 经过长时间的使用, 反复安装和卸载软件游戏的次数多了, 系统难免会不稳定 (像笔者的小 N 经过一个月的狂欢乱却后不仅系统极不稳定, 而且运行软件和游戏的速度也明显慢了许多)。为了避免手机出现白屏而迫报废, 唯一的方法便是格式化你的机器。当然格式化的危险系数还是很高的, 所以笔者在这里还是奉劝一句, 不到万不得已的地步, 不要轻易格式化你的 N-Gage。

#### 1. 启动注册

由于港行版的 N-Gage 内置 Q9 输入法, 启动动态链接库便会自动调用 Q9 字体, 所以我们无法直接用 Symbian 操作系统的 "##7370#" 格机命令来格式化。这个时候必须先进入菜单中的 Q9 输入法, 在选项 (Options) 中找到 "Register Q9", 打开后即可看到 Q9 的注册码, 将其用笔或文档记下, 这样格机后再次安装 Q9 时只需将记下的注册码填上即可再次完成 Q9 的注册。然后选择关闭 Q9 (Switch Off Q9), 关闭之后 N-Gage 会自动重启。接下来卸载所有需要调用 Q9 字库的软件 (包括中文版的 SeleQ), 然后在工具菜单 (Tools) 里的管理选项 (Manager) 中移除 (Remove) Q9 输入法。最后输入 "##7370#", 经过漫长的等待, 重启之后, N-Gage 即会恢复到最原始的出厂状态, 一台如假包换的崭新 N-Gage 就展现在你的眼前了。

笔者测试, 格机过程中可能出册删除 Q9 后依然无法格式化的问题, 这时候只需删除 N-Gage 系统盘 C 盘系统 (system) 文件夹下面的字体 (fonts) 目录即可。

本期的 N-Gage 扩展应用指南到此就告一段落了, 如果您对本文有什么意见或是好的建议, 欢迎您来 www.playgamer.com 游戏科技论坛的掌上PLAY! 版讨论, 文中提到的软件也可以在此版块找到。

(文/仙水 力)

## 硬件篇 Hardware

## 超强游戏手机挑战 N-Gage

诺

基亚刚刚于 5 月 26 日在欧洲发布 N-Gage 改良版 N-Gage CD，一家名为 Gizmodo 的网站日前撰文指出，N-Gage CD 的改进之处在于它采用了三星的 S3C6400 处理器，N-Gage 系列所采用的 104MHz ARM 处理器，176x208 像素分辨率相比，该手机星 400MHz 处理器、分辨率更是高达 320x240 像素。除此之外，该手机和 N-Gage 一样功能和一个小 Mini USB 接口、支持 WAP2.0 和 MMS、可播放 MP3 和 MPEG-4 视频。很多人对是否购买 N-Gage 犹犹豫不决，很大原因就是它没有摄像头，而 Gizmodo 的此置高像素 CMOS 摄像头。该手机采用传输速率较 MMC 卡更高的 SD 卡作为存储扩展使得手机和 PC 传输文件更加快捷。至于最为用户关注的电池问题，厂商宣称其内置电 2.75 小时的通话时间和 100 小时的待机时间。该手机预计售价为 350 美元，将于今夏在美国上市。



为了解决这个问题, 笔者只好表示要等这款新机器研制出来, 发表在《津浦铁路工程报》上以后, 再向该报的编辑和记者们透露。在等待期间, 笔者向该报的编辑和记者们表示, 这款新机器是津浦铁路工程局为了解决这个问题而研制的, 希望他们能够给予关注和报道。果然, 在《津浦铁路工程报》上, 笔者看到了关于这款新机器的报道, 有诺尼亚的前车之鉴, 笔者只好对此款机器报以美好的期望。

## 性能直逼电脑的智能手机



许多用户一直喜欢MS Smartphone 6100这款手机,因为它在Computer 2004年度最佳手机评比中,以最高分荣获P505+ GSM300+200+110+ 最佳手机奖,该机Windows Mobile 2003 SE 操作系统, 硬件配置为:CPU:520 MHz, 内存:16MB FLASH ROM+ 64MB SDRAM, 内置一个支持SDIO + SC-MMIO 插槽,并支持蓝牙、红外线、GPS、GPS 定位、USB 接口、摄像头、电脑接口K... 另外,P505+还支持GPRS、GPRS+T 数据,传输速率在240/320/4800 Kbps, 摄像头为CMOS 摄像头,基本满足普通拍照需求。而它的1000mAh 锂电池可以提供4小时的通话时间和100小时的待机时间。

公布其具体上市时间和价格。但愿不要让大家等得太久~

便換才是硬道理！

[illegible]

DXV-POD 7010 使用了流行的 16:9 液晶屏幕,分辨率高达 720×480 像素,足以胜任高质视频的播放。虽然没有内置 DVD 读取装置,但其 20GB





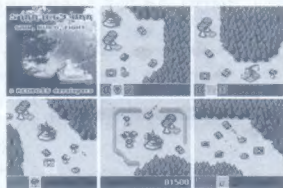
便携产品最让人关注的当然是重量问题,而 DVX-POD 7010 仅 600 克的“苗条身材”值得称道。MobiNote 表示,该产品目前已经受到多家欧美公司的关注,本月底将全面开始供货,预计售价在 599 到 699 美元之间。

做为移动数码播放终端,DVX-POD 7010 几乎具备了所有吸引眼球的要素——小巧的外形、支持多种文件格式,我们完全有理由相信其在市场上必有一番作为。

## 软件篇 Software

### 手机也玩即时策略

每天在电脑上重复的玩《冰封王座》,你是否感到有些厌倦?现在,只要你身边带着手机,就完全可以体验到即时策略的乐趣了。这款由北京天行远景科技发展有限公司开发的《战略战争》是一款纯正的即时策略游戏,玩家的目标就是摧毁敌军的基地。为了达成目标,玩家需要建造自己的基地并使用丰富的设施来组建自己的军队。在游戏中有五种建筑,包括总统府、工厂、导弹发射架、高塔以及围墙。游戏中使用最多的还是导弹发射架和工厂两个建筑。地图上黄色的区域,用来建造导弹发射架,工厂用来生产坦克,一个工厂可以制造出 4 辆坦克,有了 4 辆以上的坦克,相信一般玩家就可以应付游戏初期的所有关卡了。作为一款手机即时策略游戏,《战略战争》的表现还是非常不错的。



### 当尖刀遇上手机



想在普通手机上体验久违的《毁灭战士》吗?来玩《哈得逊尖刀》吧,某政府从高度机密的军事情报获悉,一拥有危险生化武器的恐怖组织正在某国境内活动。基于可靠情报,政府组织了一个特别的安全专家小组以应对可能出现的威胁,他们的任务是找到解决危机的办法。最后,一个经过高素质训练的特工潜入恐怖组织,找到生化武器并摧毁了它。这款 3D 第一人称射击游戏同样由北京天行远景科技发展有限公司开发,玩家可以在本款 3D 游戏中体验高质量的情景和紧张刺激的游戏过程。

### MD 游戏掌中玩

Symbian 机型上的模拟器阵营真是越来越强大了,继 FC 和 GBC 模拟器之后,世嘉 MD 主机的模拟器也加入了 Symbian 模拟器的阵营。一款名为 PicoDrive 的 MD 模拟器一出现就凭借超高的模拟度吸引了广大游戏爱好者的视线。现在只要你手头上拥有 MD 游戏的 ROM,就能在你的 Symbian 智能手机上享受到 MD 游戏的乐趣了——在手机上玩到《梦幻之星》、《光明力量》、《火枪英雄》等大作再也不是幻想!

目前该模拟器的最新版本为 build v1.37 (version 0.12),改善了早前版本不能正常退出的 BUG,同时新加入即时存档功能,并新增支持 \*.bin、\*.zip 格式的 ROM 文件,同时增加了 32 column 播放模式,解决了以前版本存在的游戏边线黑条的问题。



今年 E3 展会上“蹦”出来的占参展游戏总数 18% 的 Mobile Game (手机游戏)和拥有超强多媒体功能的 Sony PSP,让厂商们看到了“游戏手机”和“移动多媒体娱乐终端”巨大的市场前景。可以预见的是,这两种产品将会在未来很长一段时间内成为市场的主流。如果您对此有何看法,欢迎来 www.playgamer.com 的游戏科技论坛讨论,文中提到的 MD 模拟器也可在此找到。■(文/仙水.力)

# DC 模拟器

□□■ Chankast 抢先试用报告

## 模

模拟器的命名非常有趣，原定是 Chanka，但作者似乎决心要把这个模拟器做成 DC 模拟器的“NO.1”，特别在模拟器的后面加上一个“st”后缀（即英文“第一”的缩写，也有可能是作者为推出模拟器的更新版本作准备）。虽然现在还是 Alpha 版，但从完成度来说 Chanka 无愧于这个 No.1 的称号！等不及想要体验了吧？

作者提供了 alpha 0.1/alpha 0.1 newgfx/alpha 0.1 Capcom hack 三个版本，alpha 0.1 为普通版本，作者称其适用于任何 CPU。但情况似乎并没有预想的那么顺利，有相当数量使用 AMD 处理器的玩家在使用这个版本时出现模拟器不支持 CPU 的情况，这是因为 AMD 的处理器并不支持 SSE2 指令集。所以，笔者推荐使用 AMD 处理器的玩家使用 alpha 0.1 newgfx 版本（从命名上看，这个版本应该对 NVIDIA 的 GeForce FX 系列显卡也有更好的支持）。而 alpha 0.1 Capcom hack 则是 Capcom 游戏的专用版本。

由于笔者使用 AMD 的 CPU，这里就以 Chankast alpha 0.1 newgfx 进行试用。

总体来说，模拟器非常简练，没有过多的插件，可见作者的编程水平之高和对 DC 硬件的研究之深。但不能保证模拟器以后不会向着集成插件的方向发展（毕竟这是潮流，看看 PS 和 N64 的模拟器就知道了）。

模拟器总共只有 5 个文件（包含 BIOS 文件）。在第一次运行过后，模拟器会自动生成一个叫 Vms.bin 的记忆卡文件（图 1）。运行模拟器之前，先要把 vms.bin 记忆卡文件的只读属性去掉哦。

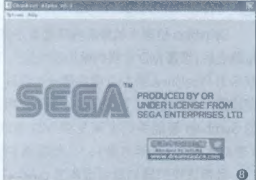
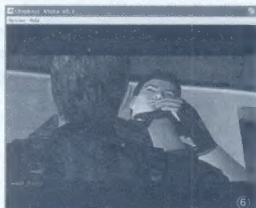
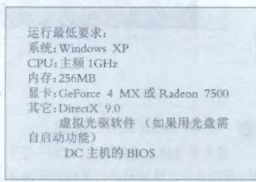
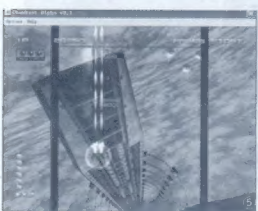
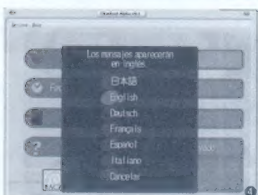
程序界面很简洁，Option 菜单下有 Init（开始）、ConfigureControls（设置控制键）和 ConfigureDrive（设置光驱）等选项（图 2）。运行模拟器，首先点击时钟图标进行设置（图 3）。点击嘴唇图标，进入语言设置界面（图 4），选择英文即可。然后把游戏光盘镜像加载到虚拟光驱中，退回主界面点击 PLAY 图标开始模拟游戏。

由于笔者手头上的 DC 游戏不多，只测试了几个代表性的游戏：飞行射击游戏《斑鸠》（IKARUGA），画面非常出色，运行流畅（图 5）；动作游戏《生化危机：代号维罗尼卡》（Resident Evil: Code Veronica）（图 6，图 7），虽然游戏中装备栏会出现花屏，不过 CG 已经能完美模拟，但复杂场景下，游戏速度明显降低；动作游戏《莎木第一章：横须贺》（SHENMU）（图 8），很遗憾的告诉大家，不能进入游戏，只停留在显示 Logo 部分，不管是原版还是汉化版。不过作者近期自己改进并测试，从他放出的图片效果来看应该是接近完美了（图 9）。

总的来说，作为刚刚发布的 Alpha 版本，Chankast 给我们带来了无限的惊喜！最后，让我们把希望寄托在下一个正式版本中吧（可能作者会接着发布 Beta 版）！如果大家在使用中有什么心得体会，欢迎来 www.playgamer.com 论坛模拟版交流。■（文/Choko）

游戏主机的竞争已经到了白热化阶段，不过这似乎跟我们 PC 玩家没太大的关系，咱们关心的是能否在 PC 上玩到这些主机的游戏。不知大家是否记得上期快报中提到的 Sega DC 模拟器 Chanka？六月初 Chanka 的作者就发布了它的一个测试版本，笔者也在第一时间为大家奉上试用报告。

运行最低要求：  
系统：Windows XP  
CPU：主频 1GHz  
内存：256MB  
显卡：GeForce 4 MX 或 Radeon 7500  
其它：DirectX 9.0  
虚拟光驱软件（如果用光盘需  
自启动功能）  
DC 主机的 BIOS







# “精英”选择

罗技 Elite 键盘体验书

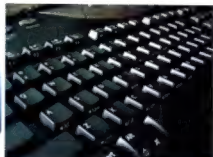
相信有很多天天面对电脑的游戏玩家、网虫和办公族都有这样的感受：一套优秀的键盘和鼠标就像是你的左膀右臂，不仅能在使用时倍感舒适，还能让工作效率提高不少。今天笔者就要为大家介绍一款“精英”级键盘。

## ● 典雅的外形和舒适的手感

对键盘鼠标等外设特别关注的玩家应该记得罗技在 2001 年推出的一款顶级无线鼠标键盘套装——极光无影手。近乎完美的设计，使它们成为当时很多人追捧的对象。而今天介绍的这款罗技 Elite 键盘和极光无影手套中的键盘几乎完全相同，唯一区别就在于 Elite 键盘是有线的。

Elite 有着酷炫的黑色外观，键盘上部 and 左侧的快捷键具有银灰色金属质感。圆滑的曲线，宽大舒适的手托，让笔者第一眼看到它就爱不释手。Elite 采用了超平设计，厚度比笔者想像的要薄很多。键帽上的字符都是印刷之后贴膜，没有激光蚀刻的粗糙感，同样也能保证长期使用后字符不会磨损。主键区上的 [A]、[S]、[C]、[V] 等常用 Windows 组合键下都有相应的功能提示。

此外，Elite 适中的按键行程以及弧形键帽带给使用者舒适的手指触感。毫不夸张地说，使用 Elite 键盘绝对会让你有种运指如飞的爽快感觉。



## ● 出色的防“卡键”设计

很多玩家，特别是经常用键盘对战的格斗游戏玩家，在游戏中可能都遇到过键位冲突：游戏中同时按下三个键后，游戏便只能正确识别到此，继续按下第四个键完全没有反应，甚至发出报警声——这就是俗称的“卡键”，这给此类用户带来的极大的不便。而 Elite 是否也会这样呢？

笔者使用 KeyboardTest 软件对 Elite 进行了测试：通过模拟《雷神之锤 III》、FIFA2004、《反恐精英》等游戏中常用的组合键，没有发现可能会影响正常游戏的字母区键位冲突。但同时按下 [F]、[G] 键后，再按小键盘区数字键没有反应。当然，由于现在的键盘绝大部分采用“非编码”的设计，键位冲突是不可避免的，只不过在不同的键盘上会有不同的组合罢了。而 Elite 的表现无疑是令人满意的。

## ● 方便的快捷键



Elite 最值得一提的就是那些功能繁多的快捷键了。配合罗技 iTouch 软件，用户可以定义 20 个以上的快捷键，而其中最实用的一组应该就是多媒体快捷键：按下其中的媒体快捷键(Media)，软件会自动调出系统中已安装的媒体播放器列表，以便从中选择播放器。然后结合另外几个快捷键实现播放器的控制功能。而这组快捷键对软件的兼容性相当好，基本支持所有主流媒体播放器，甚至连支持列表中没有提到的 Foobar2000，也能正常操作。这实在是给笔者这样的“懒人”提供了很大方便。

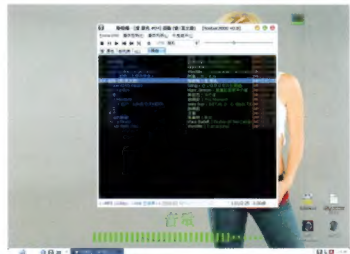
在 Elite 左侧，有一个罗技称之为 iNav 的键组：一个滚轮键，加上后退键和网络开键。滚轮和后退键可以在浏览网页时无需鼠标，按下网页开键后，会弹出一个对话框，可以通过在这个对话框中输入网址来打开相应网站。而按下滚轮键，可以打开 iNav 菜单来定义滚轮的不同功能。

除了“专职”快捷键键，普通键盘上的 F 功能键在 Elite 上也被赋予的更多功能——直接打开我的电脑、执行“撤消”命令、“一键打印”等等。而当需要用到普通的 F 功能键时，只需要按下键盘左上角的“F-Lock”切换键就一切 OK 了！这些可都是早期极光无影手套装键盘所不具备的哦！

顺便提一句，在使用这些快捷键时，屏幕上还会出现相应的中文 OSD 提示，让人一目了然。

当然，Elite 还是有一些小缺陷：首先，作为一款高档 USB 键盘（价格为 298 元人民币），却没有 USB 集线器。其次，网络快捷键对除 IE、Netscape 之外的浏览支持不好。并且控制键盘快捷功能的 iTouch 软件占用系统资源偏高，内存占用量经常能达到 10MB 以上。但这些都不足以让人忽视 Elite 的众多优点。

就如同她的名字一样，Elite 绝对称得上是一款“精英”级的键盘。如果你希望拥有一款手感舒适、具备强大网络和多媒体功能的高档键盘，那么罗技的这款 Elite 无疑是你的好选择。■（文/牛奶奶）





ISSUE 119 2004.7

# PLAY 强攻

